SR Research Report
2014/11/19

フィールズ (2767)

目次

損益計算書	10年3月期	11年3月期	12年3月期	13年3月期	14年3月期	15年3月期
（百万円）	連結	連結	連結	連結	連結	会予
売上高	**66,342**	**103,593**	**92,195**	**108,141**	**114,904**	**100,000**
前年比	-9.2%	56.1%	-11.0%	17.3%	6.3%	-13.0%
売上総利益	26,889	35,129	31,330	33,279	33,812	
売上総利益率	40.5%	33.9%	34.0%	30.8%	29.4%	
販売費及び一般管理費	18,764	21,993	22,803	22,964	24,020	
営業利益	**8,124**	**13,136**	**8,527**	**10,314**	**9,791**	**5,000**
前年比	314.5%	61.7%	-35.1%	21.0%	-5.1%	-48.9%
営業利益率	12.2%	12.7%	9.2%	9.5%	8.5%	5.0%
経常利益	**7,761**	**13,684**	**8,661**	**10,268**	**9,765**	**5,000**
前年比	682.9%	682.9%	682.9%	682.9%	-4.9%	-48.8%
経常利益率	11.7%	13.2%	9.4%	9.5%	8.5%	5.0%
当期純利益	**3,289**	**7,520**	**5,991**	**4,720**	**5,370**	**2,500**
前年比	-	128.6%	-20.3%	-21.2%	13.8%	-53.4%
1株当たりデータ　（円、千株、株式分割調整後）						
期末発行済株式数	347	347	347	34,700	34,700	
EPS	94.8	216.7	172.7	142.3	161.8	75.3
BPS	45.0	50.0	50.0	50.0	50.0	
DPS	1,236.5	1,408.5	1,539.0	1,644.2	1,756.3	50.0
貸借対照表　（百万円）						
現金及び預金	15,916	15,873	18,344	23,314	29,583	
受取手形及び売掛金	33,088	27,948	34,402	42,017	29,155	
たな卸資産	1,519	1,357	3,134	2,343	3,133	
流動資産合計	**56,694**	**51,051**	**62,811**	**72,709**	**66,921**	
資産合計	**81,329**	**78,971**	**93,601**	**106,628**	**104,869**	
支払手形及び買掛金	26,610	17,939	29,100	36,604	33,105	
有利子負債	2,230	1,834	1,507	1,052	742	
負債合計	**40,141**	**31,949**	**42,046**	**51,529**	**46,116**	
株主資本合計	**41,741**	**47,601**	**51,895**	**54,957**	**58,670**	
ネット・デット	-13,686	-14,039	-16,837	-22,262	-28,841	
運転資金	7,997	11,366	8,436	7,756	-817	
キャッシュフロー計算書　（百万円）						
営業キャッシュフロー	8,429	8,005	10,015	13,570	16,322	
投資キャッシュフロー	-1,011	-4,356	-4,798	-6,263	-8,018	
財務キャッシュフロー	-2,687	-3,915	-2,565	-2,277	-2,018	
財務指標						
ROA	4.9%	9.4%	6.9%	4.7%	5.1%	
ROE	8.2%	17.1%	12.2%	8.9%	9.5%	
純資産比率	51.3%	60.3%	55.4%	51.5%	55.9%	

出所：会社データよりSR社作成。

*表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

直近更新内容

概略

2014 年 11 月 19 日、フィールズ株式会社との取材を踏まえ 2015 年 3 月期第 2 四半期決算内容を更新した。

2014 年 10 月 31 日、同社は 2015 年 3 月期第 2 四半期決算を発表した。
（決算短信へのリンクはこちら、詳細は 2015 年 3 月期第 2 四半期決算概要の項目を参照）

同日、同社は、株式会社ロデオ製パチスロ機『サラリーマン金太郎 出世回胴編』の全国発売を発表した。同機は 2015 年 1 月からパチンコホールに設置される予定である。
(リリース文へのリンクはこちら)

2014 年 10 月 15 日、同社は、株式会社ビスティ製パチンコ機『CR ヱヴァンゲリヲン 9』の全国発売を発表した。同機は 2014 年 12 月からパチンコホールに設置される予定である。
(リリース文へのリンクはこちら)

3 ヵ月以上経過した会社発表はニュース＆トピックスへ

業績動向

四半期業績推移

(百万円)	14年3月期 1Q	2Q	3Q	4Q	15年3月期 1Q	2Q	3Q	4Q	15年3月期 (達成率)	通期会予
売上高	5,748	30,637	17,819	60,700	7,459	12,882			20.3%	100,000
前年比	-72.8%	284.3%	-4.3%	0.5%	29.8%	-58.0%				-13.0%
売上総利益	2,027	11,621	5,709	14,455	2,790	4,130				
前年比	-63.6%	256.7%	-8.5%	-20.6%	37.6%	-64.5%				
売上総利益率	35.3%	37.9%	32.0%	23.8%	37.4%	32.1%				
販管費	5,856	5,615	5,849	6,700	5,300	5,698				
前年比	10.9%	3.9%	5.7%	-0.7%	-9.5%	1.5%				
売上高販管費比率	101.9%	18.3%	32.8%	11.0%	71.1%	44.2%				
営業利益	-3,829	6,005	-140	7,755	-2,509	-1,568			-	5,000
前年比	-	-	-	-32.4%	-	-				-48.9%
営業利益率	-	19.6%	-	12.8%	-	-				5.0%
経常利益	-3,759	5,903	-78	7,699	-2,254	-1,818			-	5,000
前年比	-	-	-	-31.5%	-	-				-48.8%
経常利益率	-	19.3%	-	12.7%	-	-				5.0%
四半期純利益	-2,290	3,724	-207	4,143	-1,502	-1,007			-	2,500
前年比	-	-	-	-23.2%	-	-				-53.4%
四半期純利益率	-	12.2%	-	6.8%	-	-				2.5%

出所：会社データよりSR社作成

*表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

**会社予想は直近の数値。

2015 年 3 月期第 2 四半期実績

2015 年 3 月期第 2 四半期の業績は、売上高は 20,341 百万円（前年同期比 44.1%減）、営業損失 4,077 百万円（前年同期は営業利益 2,176 百万円）、経常損失 4,072 百万円（同経常利益 2,144 百万円）、四半期純損失 2,509 百万円（同四半期純利益 1,434 百万円）となった。

遊技機販売においては、パチンコ遊技機約 73,910 台（前年同期比 36,366 台減）、パチスロ遊技機約 28,209 台（同 33,420 台減）の販売となり、総販売台数は前年同期と比較して減少した。これは、主に当第 2 四半期に売上計上した機種数が前年同期と比較して減少したことによる。パチンコ遊技機では、前年同期にビスティ製パチンコ機『CR ヱヴァンゲリヲン 8』をはじめ 3 機種を計上したが、当第 2 四半期は 1 機種の計上となった。パチスロ遊技機では、前年同期に 2 機種を計上したが、当第 2 四半期は販売予定であった 1 機種（ロデオ製パチスロ機『サラリーマン金太郎 出世回胴編』）を下半期のラインアップへと変更したため、1 機種（エンターライズ製パチスロ機『パチスロ戦国 BASARA3』）の計上となった。

パチンコ遊技機の主な内訳として、2014 年 3 月期第 4 四半期に発売されたオッケー．製パチンコ機『ぱちんこ新鬼武者』が約 29,000 台計上された（パチンコ機は代行店販売形式を採っており、売上高は遊技機を販売した際に遊技機メーカーから受け取る代行手数料を翌月に計上する。「ビジネス」の項参照）他、2014 年 7 月に発売したビスティ製パチンコ機『CR ヱヴァンゲリヲン 8 Extreme Battle』が 20,000 台の販売台数となった。

パチスロ機は 2014 年 8 月に発売したエンターライズ製パチスロ機『パチスロ戦国 BASARA3』が 19,000 台の販売台数となった。

2014 年 4 月から 9 月のパチンコ市場における総販売台数は 111.4 万台（前年同期比 2.4%減）、パチスロ市場における総販売台数は 64.7 万台（同 4.6%減）、遊技機総合計 176.1 万台（同 3.2%減）となった（出所：同社資料）。同社によれば、パチンコ・パチスロの市場環境としては、前年同期比で概ね横ばいで推移している状況にあるという。

営業利益の変動要因は、以下の通り。遊技機販売で減収減益となっているが、インタラクティブ・メデイア（ソーシャルゲームなど）やコンシューマプロダクツの分野は、概ね計画通り進捗している。

Ÿ 遊技機販売では、前年同期比での販売台数減少の結果、減収減益となった。一方、中長期的な商品ラインアップの拡充に向けた遊技機開発では、子会社と連携した開発体制の強化を推進した。

Ÿ コンシューマプロダクツの分野では、「ウルトラマン」シリーズを保有する円谷プロダクションが安定的に収益を確保できる体制を構築し、円谷プロ50周年効果があった前年同期並みの業績となった模様。

Ÿ インタラクティブ・メディアの分野では、ソーシャル・ゲームにおいて、継続サービス中の人気コンテンツが堅調に推移し、前年同期並みの業績推移となった。また、2014年９月に、オリジナルIPを活用したアプリ『ことこと-ラセツとコトダマの国-』をリリースした。配信開始から３週間で50万ダウンロードを超えるなど、計画を上回るスタートとなった。一方、採算面で効率性の劣るソーシャル・ゲームのタイトルの選択と集中を進め、採算性の改善が進んでいる。

Ÿ コミックス、アニメーション、映画／テレビの各分野では、成長の源泉となるキャラクターやストーリーなどのIP（知的財産）の創出・育成に向け、継続して経営資源を投入した。『月刊ヒーローズ』から生み出された作品のうち５作品について、2016年3月期以降の劇場公開およびテレビ放送を見据えた映像化に着手している。当第２四半期においては、2014年７月に『ソウルリヴァイヴァー』の米国ハリウッドでの実写映画化に向けた脚本開発を開始したほか、2014年９月に『ソードガイ 装刀凱』を原作としたアニメコンテンツの開発に着手した。ヒーローズ作品以外にも、映像や小説などを起点としたIP開発やクロスメディア展開に多数参画している。米国のパートナー企業と共同製作した『アップルシード アルファ』は、北米での映像公開に続き、2014年10月に開催された東京国際映画祭でプレミア上映された。2015年１月に日本国内での劇場公開を予定している。

2015 年 3 月期第 1 四半期実績

2015 年 3 月期第 1 四半期業績は、売上高は 7,459 百万円（前年同期比 29.8%増）、営業損

失 2,509 百万円（前年同期は営業損失 3,829 百万円）、経常損失 2,254 百万円（同経常損失 3,759 百万円）、四半期純損失 1,502 百万円（同四半期純損失 2,290 百万円）となった。

遊技機販売において、パチンコでは 2014 年 3 月期第 4 四半期に発売した「ぱちんこ新鬼武者」が売上計上（パチンコ機は代行店販売形式を採っており、売上高は遊技機を販売した際に遊技機メーカーから受け取る代行手数料を翌月に計上する。「ビジネス」の項参照）されたほか、「CR 鉄拳 LIGHT VERSION」、「ぱちんこ新鬼武者　ライトバージョン」などの派生商品のみで、パチスロの新機種は投入されなかった。販売台数は、パチンコ約 38,540 台（前年同期比 25,698 台増）、パチスロ約 5,657 台（同 3 台減）となり、遊技機合計で 44,197 台（同 25,695 台増）と総販売台数が増加し、売上高は前年同期比 29.8%の増収となった。

2014 年 3 月期第 4 四半期に発売された「ぱちんこ新鬼武者」は約 29,000 台の販売（累計約 33,000 台）と総販売台数の増加に貢献した。

2014 年 4 月から 6 月のパチンコの販売台数は 51.1 万台（前年同期比 0.2%増）、パチスロの販売台数は 31.6 万台（同 9.7%減）、遊技機合計 82.7 万台（同 3.8%減）であった（出所：同社資料）。同社によれば、パチンコ・パチスロの市場環境としては、前年同期比比で概ね横ばいで推移している状況にあるという。

同社は、キャラクターをはじめとした IP（知的財産）を主軸に置いて、取得・保有・創出した IP の価値を最大化することで、中長期の視点に立った持続的な成長を目指しており、これまで培った IP 開発における幅広い知見やノウハウ、クリエイティブやビジネスパートナーとのネットワークを最大限に活用し、パートナーシップに基づく IP の育成・事業化を進めている。

創出した IP のクロスメディア展開に向けては、映像化を中核とした取り組みに重点を置いている『月刊ヒーローズ』から生み出された作品のうち、『ULTRAMAN（ウルトラマン）』など 5 作品について、アニメや映画などの企画が進行するなど、映像化の取り組みを加速させている。なかでも、漫画作品『GTO』で知られる藤沢とおる氏原作、秋重学氏作画の『ソウルリヴァイヴァー』は、米国ハリウッドの映画製作会社ベッドフォード・フォールズ・カンパニーと共同で、海外展開を視野に入れた脚本開発がスタートした。

テレビや映画などの映像を起点とした展開については、『ウルトラマン』シリーズでは、前期にスタートした新テレビシリーズを継続させ、2014 年 7 月より『ウルトラマンギンガ S』の放送を開始、その他のさまざまな円谷プロダクションの IP と合わせ、クロスメディアで展開している。

現在、IP の収益化を担うマーチャンダイジングの分野では、ソーシャル・ゲームにおいては、リリースタイトル数を絞り、収益改善に取り組んでいる。2014 年 5 月にリリースした『AKB48

ついに公式音ゲーでました。』は、開始から2か月で100万ダウンロードと好調なスタートを切った。各種グッズの展開においては、早期収益化を目指し、米国を中心に人気のキャラクター『アグリドール』などの商品化権を新たに取得し、有力企業と協働で多様な商品展開に努めている。遊技機販売においては、2014年7月に『パチスロ 戦国BASARA 3』の販売を開始し、好調に推移している。同社は、今後も順次、IPを主軸にした商品を発表していく予定であるとしている。

過去の四半期実績と通期実績は、過去の財務諸表を参照

通期　（2015 年 3 月期）見通し

15年3月期予想	14年3月期			15年3月期		
（百万円）	上期	下期	通期	上期	下期会予	通期会予
売上高	**36,385**	**78,519**	**114,904**	**20,341**	**79,659**	**100,000**
前年比	25.0%	-0.6%	6.3%	-44.1%	1.5%	-13.0%
売上原価	22,737	58,355	81,092	13,420		
売上総利益	**13,648**	**20,164**	**33,812**	**6,920**		
前年比	54.7%	-17.5%	1.6%	-49.3%		
売上総利益率	37.5%	25.7%	29.4%	34.0%		
販売費及び一般管理費	11,471	12,549	24,020	10,998		
売上高販管費比率	31.5%	16.0%	20.9%	54.1%		
営業利益	**2,176**	**7,615**	**9,791**	**-4,077**	**9,077**	**5,000**
前年比	-	-37.4%	-5.1%	-	19.2%	-48.9%
営業利益率	6.0%	9.7%	8.5%	-	11.4%	5.0%
経常利益	**2,144**	**7,621**	**9,765**	**-4,072**	**9,072**	**5,000**
前年比	-	-36.5%	-4.9%	-	19.0%	-48.8%
経常利益率	5.9%	9.7%	8.5%	-	11.4%	5.0%
当期純利益	**1,434**	**3,936**	**5,370**	**-2,509**	**5,009**	**2,500**
前年比	-	-30.9%	13.8%	-	27.3%	-53.4%

出所：会社データよりSR社作成

*表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

売上高 100,000 百万円（前期比 13.0%減）、営業利益 5,000 百万円（同 48.9%減）、経常利益（同 48.8%減）、当期純利益 2,500 百万円（同 53.4%減）を見込む。主に遊技機の販売台数減少による減収減益が予想されている。

パチンコ・パチスロでは、パチンコ 3 機種、パチスロ機 8 機種の計 11 機種の販売が期初に計画されている（2014 年 3 月期はパチンコ 5 機種、パチスロ 8 機種の計 13 機種）。
メーカー別の新機種販売予定の内訳は、パチンコは株式会社ビスティ 2 機種、株式会社オッケー．1 機種、パチスロは提携解消に向け交渉を進めている株式会社ロデオの機種数が 1～2 機種、2014 年 5 月に業務提携した株式会社ディ・ライト、株式会社七匠から 1 機種ずつ商品が発売される。

機種の投入時期に関して、上期はパチンコ 1 機種、パチスロ 1 機種に留まるが、下期はパチンコ機ではヱヴァンゲリヲンシリーズ（パチンコ・パチスロ累計 16 機種、累計販売台数 1,931,000 台）の後継機であるビスティ製パチンコ機『CR ヱヴァンゲリヲン 9』、パチスロでは本宮ひろ志シリーズ（パチンコ・パチスロ累計 10 機種、累計販売台数 450,000 台）の後継機であるロデオ製パチスロ機『サラリーマン金太郎　出世回胴編』など、複数の大型タイトルの発売が予定されている。

<u>型式試験方法の変更</u>

一般社団法人保安通信協会（以下、保通協という）におけるパチスロ遊技機の型式試験方法

について、2014 年 9 月 16 日以降に申請した商品を対象に一部試験方法を変更する旨の通知があり、2014 年 8 月に回胴式遊技機製造業連絡会において自主規制が制定された。

変更後の試験では、主に最も出玉率が低くなる停止順（左ボタン、中ボタン、右ボタンの順番にリール停止する方法）で、規定上の長時間（17,500 ゲーム）の出玉率下限値（55%）を超えることを求めている。2014 年 11 月現在主流の AT・ART 機は、特定の停止順での払い出しが低くなるように設計されている。そのため最も出玉率が低くなる停止順で遊技した際には規定上の出玉率下限値をクリアできない可能性がある。

型式試験変更の 2015 年 3 月期の影響

パチスロ機の型式試験結果は、2014 年 8 月公表（7 月分）は 49 件中 21 件の適合に対し、9 月公表（8 月分）は 46 件中 3 件のみの適合、10 月公表（9 月分）は 32 件中 10 件の適合となった（出所：保通協 型式試験実施状況）。
同社においても、開発中の機種で下限出玉率に対応するための仕様変更が必要となっているという。
ただし、同社は 2015 年 3 月期第 2 四半期決算説明会において、保通協の型式試験適合済み 2 機種、試験中 1 機種、試験予定 2 機種があり、その他に 2 機種程度を 2015 年 3 月期中に発売する予定であるとコメントした。

型式試験変更の中期的影響

同社によれば、当該試験方法変更により、段階的にパチスロの射幸性が下がる形で自主規制が行われる。その結果、今後は機種毎の出玉性能に差が生じにくくなり、より演出・IP などがパチスロ機の商品力を左右するようになると予想している。同社は従来から、射幸性より演出・IP を重視する商品開発を行ってきたことから、中期的には同社にとって好ましい競争環境になると考えているという。

同社は 2015 年 3 月期の遊技機の販売台数計画を公表していないものの、1 機種平均 3 万台の販売を目標としていることから、33 万台程度（2014 年 3 月期は約 39.3 万台）の販売を想定していると SR 社はみている。

また、2014 年 3 月に販売したオッケー.製パチンコ『ぱちんこ　新鬼武者』は、2015 年 3 月期第 1 四半期の売上として計上されている。

損益面では、パチンコ（代行店販売）の販売構成比率が上昇することから、売上総利益率が上昇することが見込まれている。ただし、売上高減少により売上総利益の額は前期比で減少するものと予想される。

また、2015 年 3 月期から 2016 年 3 月期にかけて、営業拠点を 26 支店から 37 支店へ、営業人員を 300 名から 400 名へ営業体制の強化を行う予定である。2015 年 3 月期は、主に人

員増加、新拠点の費用等から販売費及び一般管理費の増加が計画されている模様である。

配当に関しては、2015 年 3 月期は 1 株当たり年間配当 50 円、配当性向 66%を予定している。

中長期見通し

同社は、「成長するビジネスモデル」（コミックス、アニメーション、映画/テレビ、マーチャンダイジングにおけるシームレスな循環型ビジネス展開）に基づき、IP の価値最大化に主軸を置いた事業活動を推進している。パチンコ及びパチスロで収益成長を確実なものとし、自社創出および取得コンテンツの育成と活用が中期的な課題としている。

SR 社は、各種コンテンツの展開など、同社が思い描く企業ビジョン・成長戦略に対し、新たなビジネスモデルの具体化、特に自社で創出した IP の価値最大化と事業活動のスパイラルアップを実現できるかどうかに注目している。当面は、パチンコ及びパチスロ遊技機が同社の主要な収益源であり続けると予測し、2017 年 3 月期に向けた遊技機の商品ラインアップ拡充が同社の中期業績成長に大きく貢献すると考える。また、株式会社円谷プロダクションの業績成長が連結業績に貢献するものと予想している。

遊技機器の商品ラインナップ拡充

遊技機器の商品ラインナップに関して、同社は 2001 年に株式会社ロデオとパチスロ機の独占的販売代理店取引基本契約を締結以降、徐々に提携企業数を増やし、2014 年 3 月期には 13 機種の遊技機を販売した。

2015 年 3 月期には、株式会社ロデオとの提携解消に向け交渉を進めていることから、遊技機の商品ラインナップは 11 機種に一旦減少するものの、2016 年 3 月期に 20 機種、2017 年 3 月期には 25 機種の商品を販売する計画である。なお、2014 年 9 月以降保通協に申請されたパチスロ遊技機に対する型式試験方法の変更は、同社の中期計画における商品ラインナップに影響しない模様。

パチンコ、パチスロのメーカー別販売機種数

メーカー名	機種	11年3月期 実績	12年3月期 実績	13年3月期 実績	14年3月期 実績	15年3月期 計画	16年3月期 計画	17年3月期 計画
ロデオ	パチスロ	3	3	2	2	1	1	-
ビスティ	パチンコ	2	2	1	3	2	2	2
	パチスロ	2	2	3	3	1	2	2
オッケー.	パチンコ	-	-	1	2	-	-	2
	パチスロ	-	-	-	-	1	2	2
エンターライズ	パチスロ	1	1	1	2	3	3	4
ミズホ	パチンコ	-	-	-	-	-	2	2
	パチスロ	-	-	-	1	1	2	3
ディ・ライト	パチンコ	-	-	-	-	-	2	2
	パチスロ	-	-	-	-	1	2	2
七匠	パチンコ	-	-	-	-	-	1	1
	パチスロ	-	-	-	-	1	1	3
パチンコ計		2	2	2	5	3	9	9
パチスロ計		6	6	6	8	8	11	16
合計		8	8	8	13	11	20	25

出所：同社資料よりSR社作成

提携解消に向け交渉を進めている株式会社ロデオの機種が、2017 年 3 月期に無くなる一方、既存の提携企業の商品ラインナップが増加するとともに、2014 年 5 月に業務提携した株式会社ディ・ライト、株式会社七匠の商品ラインナップが加わる計画である。同社によれば、商品ラインナップの増加に対しては、『月刊ヒーローズ』の創出 IP、新規の版権なども含まれるという。また、販売台数は 1 機種平均 3 万台以上を目標とすることから、2017 年 3 月期には年間 75 万台程度の販売台数（2014 年 3 月期の遊技機販売台数は約 39.3 万台）を目標とすることになるだろう。

また、商品ラインナップの拡充に併せて、2015 年 3 月期から 2016 年 3 月期にかけて営業拠点を 26 支店から 37 支店へ、営業人員を 300 名から 400 名へ営業体制の強化を行う予定である。これにより、営業員 1 人当たりの担当ホール数減少や担当ホールへのアクセス時間の短縮に努めるほか、提携メーカーへの販売サポート体制を強化させる方針である。

円谷プロダクションの成長

円谷プロダクションは、有力コンテンツ『ウルトラマンシリーズ』などを有し、映像制作、ライセンス事業を行っている。

90 年代後半から、新作投入のための制作費増加により、利益が減少し、財務体質が悪化し、2000 年代前半には財務リストラを行った。同社は、2010 年 4 月に円谷プロダクションの株式の 51.0%を取得し、連結子会社とした。

2013 年 3 月期以降、円谷プロダクションの業績は回復傾向にあり、2014 年 3 月期には 50 周年記念イベントの効果も寄与したことから、増収増益を達成した（売上高 3,270 百万円（前期比 11.2%増）、営業利益 670 百万円（同 71.8%増））。

同社によれば、円谷プロダクションは 2017 年 3 月期に向けて、国内マーケティングの強化、海外での事業展開を進め、営業利益 20 億円を目指すとしている。

事業内容

概略

事業内容は主に、1）パチンコ・パチスロ遊技機の企画開発及び販売、2）IP（Intellectual Property、知的財産）の企画開発・販売、である。

2012 年 3 月期までは、「PS・フィールド」「モバイル・フィールド」「スポーツエンタテインメント・フィールド」「その他・フィールド」をセグメント情報として開示していた。しかし、2013 年 3 月期より 4 つのセグメント区分を統合し、IP を基軸とする単一セグメントとしている。

同社は、中長期的な成長・発展を遂げるために、上場時以来のパチンコ・パチスロ分野に主軸をおいたビジネスモデルから、IP に主軸を置いたビジネスモデルへの戦略転換を企図し、「成長するビジネスモデル」（コミックス、アニメーション、映画/テレビ、マーチャンダイジングにおけるシームレスな循環型ビジネス展開）として戦略の整理・構築を進め、さらなる成長と発展を期するとしている。

成長するビジネスモデル

FIELDS CORPORATION

IPに主軸をおいた循環型ビジネスモデルを推進

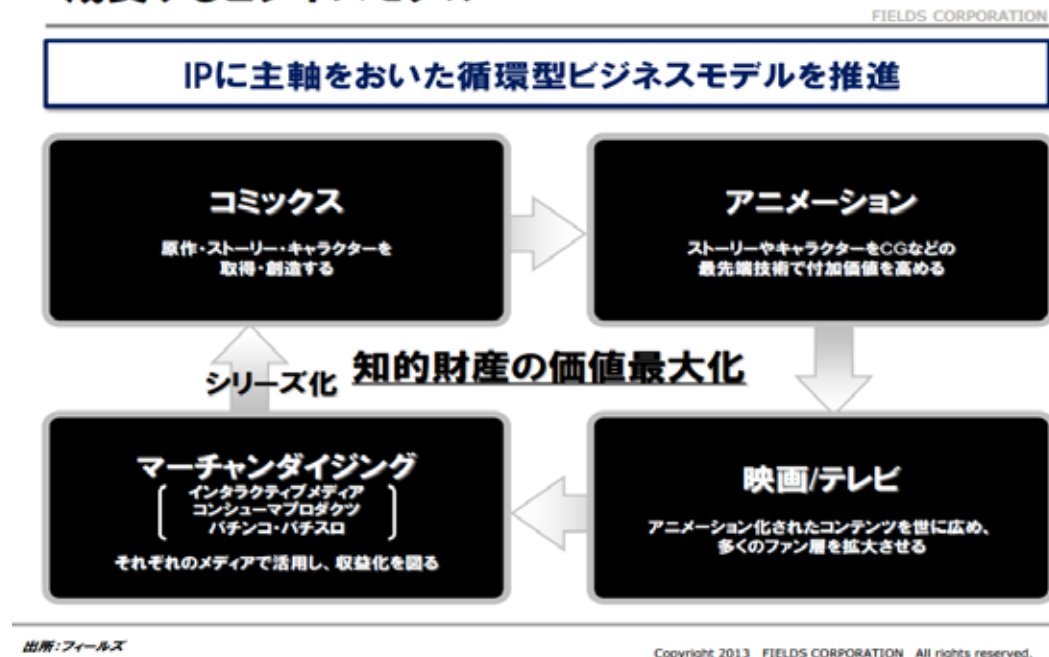
コミックス
原作・ストーリー・キャラクターを
取得・創造する

アニメーション
ストーリーやキャラクターをCGなどの
最先端技術で付加価値を高める

シリーズ化

知的財産の価値最大化

映画/テレビ
アニメーション化されたコンテンツを世に広め、
多くのファン層を拡大させる

出所：フィールズ

ビジネス

コミックス

IP 創出の源泉として、原作・ストーリー・キャラクターを取得・創造するのがコミックスの役割である。

株式会社小学館クリエイティブとの共同出資で設立した出版会社株式会社ヒーローズより、コミック誌『月刊ヒーローズ』を発行している。

『月刊ヒーローズ』は 2011 年 11 月 1 日に創刊され、株式会社セブンイレブン・ジャパン（株式会社セブン＆アイ・ホールディングス（東証 1 部 3382）の子会社）の店舗、及びパチンコホールでの販売を行っている。

アニメーション

最先端の技術を活用してコミックスなどの有力作品を映像化し、IP を活性化させるのがアニメーションの役割である。

例えば、グループ会社のルーセント・ピクチャーズエンタテインメント株式会社が、コミックス『ベルセルク』を最先端の技術を活用して映画化している。

『ベルセルク』は、中世ヨーロッパを下地にした「剣と魔法の世界」を舞台に、身の丈を超える巨大な剣を携えた剣士の復讐の旅を描いたダーク・ファンタジーである。1989 年にコミック誌で連載が開始され、コミックスの発行部数は世界で累計約 3,500 万部以上を記録している（2013 年時点）。

同社は、将来的には、『ベルセルク』の IP をソーシャル・ゲームやパチンコ・パチスロ遊技機、グッズなどの多メディアで展開し、IP の価値最大化を図っていく方針だ。

映画・テレビ

IP の普及と価値最大化のため、映画やテレビを通じて作品の認知度向上と価値拡大を図るのが映画・テレビの役割である。

例えば、同社は『ウルトラマン』シリーズで知られる映像制作会社の株式会社円谷プロダクションをグループ会社として有している。『ウルトラマン』シリーズは、映画・テレビを通じて放映されるなど、多くのメディアで展開されている。同社は、世界的なコンテンツとして

『ウルトラマン』を成長させるため、有力パートナーと協力して様々な施策を推進していくとしている。

マーチャンダイジング

多様なメディアでの IP の商品化を通じて収益化を図るのが、マーチャンダイジングの役割である。同社は、ファンが拡大することで価値の高まった IP をパチンコ・パチスロ遊技機、インタラクティブ・メディア（ゲーム・メディア・SNS 等）、コンシューマプロダクツへ展開することで、更なるファンの拡大と収益化を狙うとしている。

Ÿ **インタラクティブ・メディア**

パチンコ・パチスロ関連コンテンツとして『ななぱち』やフィーチャーフォンで展開している『フィールズモバイル』を展開している。

パチンコ・パチスロ関連以外のコンテンツとして、ソーシャル・ゲームへ IP を供給している他、『写メ字』等のコミュニケーション系サービスを展開している。

オンラインゲームポータルサイト『ハンゲーム』を運営する NHN Japan 株式会社と同社の共同出資で 2010 年 12 月に設立したアイピー・ブロス株式会社においては、同社グループやパートナー企業が有する IP を多様なプラットフォームに提供する体制を構築している。

Ÿ **コンシューマプロダクツ**

IP を活用したショップ展開、グッズ等の企画開発及び販売、パチンコ・パチスロ向けマーチャンダイジングの展開等を行っている。

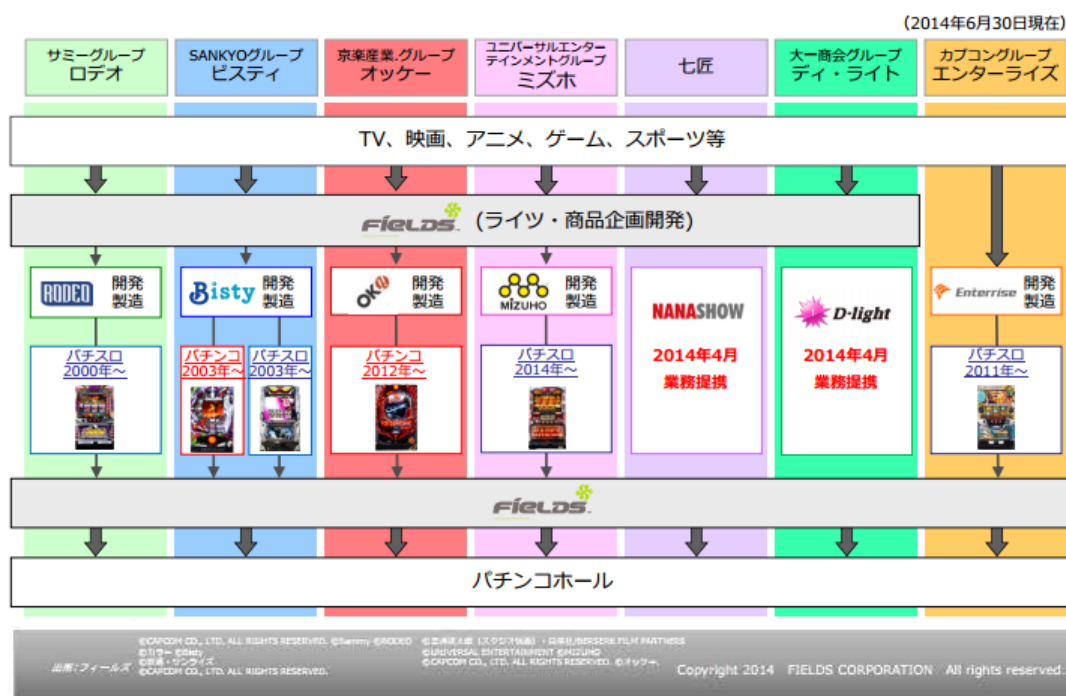
また、グループ会社のトータル・ワークアウトプレミアムマネジメント株式会社は、フィットネス事業を営み、プロスポーツ選手を対象としたプロフェッショナルサービス、健康志向の高い会員に向けた特別サービス等の提供も行っている。

Ÿ **パチンコ・パチスロ遊技機の企画開発及び販売**

マーチャンダイジングの柱として、安定的なキャッシュ・フロー創出源となっているのが、パチンコ・パチスロ遊技機の企画開発及び販売である。

同社はファブレス（fabless：fablication facility less）企業であり、国内外の有力なコンテンツの商品化権を取得あるいは創出した上で、商品企画を付加し、業務提携先のメーカーに開発・製造を委託。商品化された遊技機を自ら総販売元として販売している（業務提携先以外の商品も販売するが、大半は業務提携先の遊技機である）。

同社の「付加価値」は、独自コンテンツの取得・組み合わせによる遊技機の企画開発能力に由来する。また、日本全国にネットワークを持つ最大手の独立系流通企業であり、パチンコホールはフィールズ 1 社から複数メーカーのタイトルを購入できるメリットがある。同社営業担当者は、市場トレンドやパチンコホールの効率的な運営手法についての緻密なデータベースを構築しており、この豊富な知識をパチンコホールと共有することによって、カスタマー・ロイヤリティを高めている。

遊技機は、一般的にコンテンツの調査・研究・取得から遊技機の納品に至るまで、約 2 年から 3 年の期間を要する。

パチンコ・パチスロ遊技機の販売方法には、同社支店の営業活動により直接パチンコホールへ販売する「代理店販売（パチスロ遊技機が大半、一部パチンコ遊技機）」と、販売の仲介を行う「代行店販売（パチンコ遊技機）」がある。

代理店販売は、同社が遊技機メーカーより遊技機を仕入れ、パチンコホールに販売するものである。一方、代行店販売は、同社が遊技機メーカーの販売代行店（販売仲介業者）として、1）遊技機メーカーとパチンコホールの売買契約書作成業務代行、2）販売代金の集金代行、3）開店準備全般に係る業務代行、4）アフターサービスに関わる業務代行、等を行うことにより、遊技機メーカーから代行手数料を得るものである。

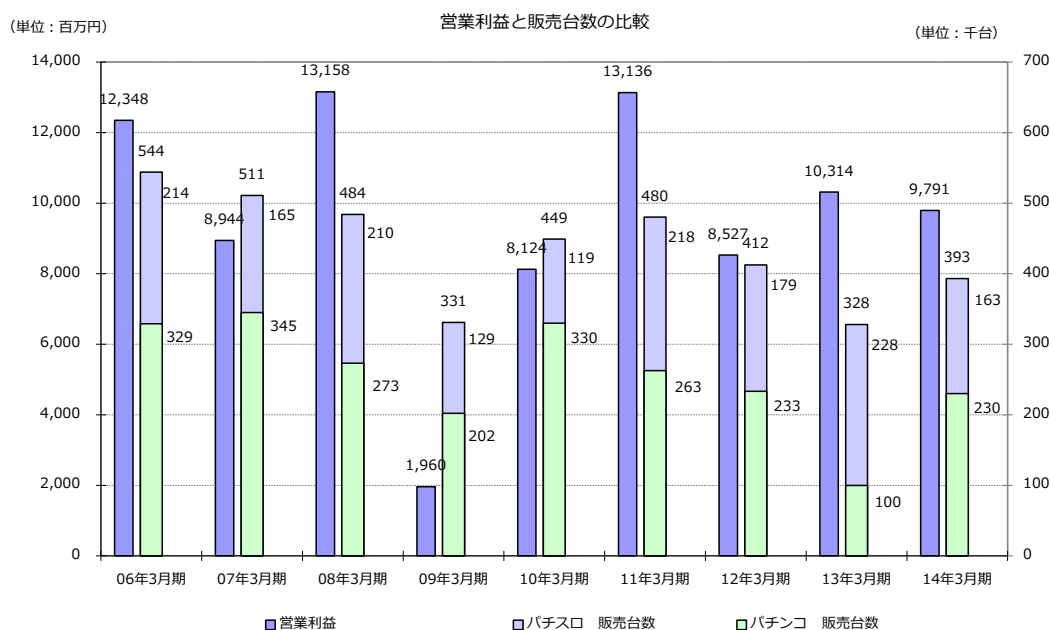
代理店販売と代行店販売では、売上等の計上方法に以下のような相違がある。従って、代理店販売と代行店販売の遊技機の販売構成により、同社の売上高は変わってくる。

代理店販売：売上高は同社がパチンコホールに販売した遊技機の代金を計上（当月計上）、遊技機の仕入を売上原価に計上

代行店販売：売上高は遊技機を販売した際に遊技機メーカーから受け取る代行手数料を計上（翌月計上）

同社は、全国 7 支社 26 支店の営業拠点に 300 名以上の営業社員を配置している（2014 年 3 月末）。営業社員は各々約 40 件の顧客を担当、ホール経営に役立つ「提案型営業」を行っている。また、全国の支店は各々遊技機のショールームを有している。販売チャネルは二通りあり、一つは、同社の営業が直接パチンコホールに商品を販売する「直接販売」、二つめは代行店を介して間接的に商品を販売する「間接販売」である。約 7 割のパチンコホールに対しては直接販売が行われているが、顧客の規模あるいは地理的な事情から、経済合理性に見合う際には間接販売が選択されている。

なお、同社は 2013 年 3 月期より営業体制の拡充を行っており、2016 年 3 月期には 7 支社 37 支店体制を構築するとともに営業人員を 400 名に増員し、1 人当たりの担当ホール数縮小や担当ホールへのアクセス時間の短縮に努めるほか、提携メーカーへの販売サポート体制を強化させせようとしている。

遊技機販売台数は、主たる業績の変動要因となってきた（下図参照）。

出所：同社資料よりSR社作成

戦略的パートナーシップ

大手遊技機メーカーと提携し、共同で幅広いブランドを展開。同社は独占販売代理店を務めている。

株式会社ロデオ：サミー株式会社（セガサミーホールディングス株式会社（東証 1 部 6460））のグループ会社で同社の持分法適用会社（出資比率は、サミー株式会社が 65.0%、同社が 35.0%）のパチスロ遊技機専業メーカー。同社は、2001 年にパチスロ機の独占的販売代理店取引基本契約を締結、2002 年に資本参加した。『サラリーマン金太郎』、『新鬼武者』などのヒット作を有する。

株式会社ビスティ：株式会社 SANKYO（東証 6417）の連結子会社であり、かつ同社提携先

のパチンコ・パチスロ遊技機メーカー。2003 年に業務提携を締結し、『エヴァンゲリヲン』シリーズを始め、各種タイトルの開発を行っている。

株式会社オッケー.：2008 年 2 月に京楽産業.株式会社（非上場）と提携。京楽産業．株式会社と同社が相互に協力し、新たな市場創造とファン拡大を実現するために新ブランドとして立ち上げた。2012 年 10 月にパチンコ遊技機『新世紀ぱちんこ 攻殻機動隊　STAND ALONE COMPLEX』を発売。

株式会社エンターライズ：ゲーム大手の株式会社カプコン（東証 1 部 9697）の連結子会社で同社の提携先メーカー。同社は 2010 年に総販売元として、エンターライズ製パチスロ機の販売を開始。『戦国 BASARA』、『バイオハザード 5』などのヒット作を有する。

株式会社ミズホ：2011 年に株式会社ユニバーサルエンターテインメント（JASDAQ6425）と株式会社ミズホを通じた共同事業を推進する旨の基本合意書を締結。2012 年にミズホの株式の 49.8%を取得。2014 年よりミズホ製パチスロの販売を開始した。

株式会社ディ・ライト：2000 年に株式会社大一商会のセカンドブランドとして設立。2014 年に共同事業に関する業務提携を開始した。

株式会社七匠：2009 年設立。2014 年に同社が資本参加（38.9%）。2014 年に共同事業に関する業務提携を開始した。

ブランド別販売台数推移（単位:台）	09年3月期	10年3月期	11年3月期	12年3月期	13年3月期	14年3月期
ロデオ	41,536	28,762	121,691	81,820	104,549	26,505
前年比	-67.5%	-30.8%	323.1%	-32.8%	27.8%	-74.6%
ビスティ	262,087	363,056	306,585	263,530	114,092	173,630
前年比	-20.6%	38.5%	-15.6%	-14.0%	-56.7%	52.2%
エンターライズ	-	2,498	16,119	7,264	47,889	72,085
前年比	-	-	545.3%	-54.9%	559.3%	50.5%
オッケー.	-	-	-	-	32,437	28,790
前年比	-	-	-	-	-	-11.2%
ミズホ	-	-	-	-	-	54,127
前年比	-	-	-	-	-	-
その他メーカー	27,582	55,564	35,878	59,776	29,143	37,845
前年比	2.5%	101.5%	-35.4%	66.6%	-51.2%	29.9%
合計	331,205	449,880	480,273	412,390	328,110	392,982
前年比	-31.6%	35.8%	6.8%	-14.1%	-20.4%	19.8%

出所：会社データよりSR社作成
*表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

株式会社 SANKYO の子会社である株式会社ビスティとの提携により企画開発された『エヴァンゲリヲン』シリーズといった大ヒットタイトルは、重要な収益ドライバーである。同社は『エヴァンゲリヲン』という IP を活用した遊技機を発売し、2013 年 3 月期にシリーズ累計 180 万台を突破した。

『エヴァンゲリヲン』は、複数のエンタテインメント・ジャンルに渡って人気の大ヒットアニメ。2007 年から全 4 部作の『ヱヴァンゲリヲン新劇場版』が公開され人気を博している。1995 年から 1996 年にかけて、テレビ東京でのアニメ版全 26 話が放映され人気を博した。

ビジネスモデル

同社は、「成長するビジネスモデル」に基づき、IP の価値最大化に主軸を置いた事業活動を推進している。

「成長するビジネスモデル」においては、以下 4 つの枠組みを基本として、それらの相互作用による IP の価値最大化と事業活動のスパイラルアップを目指していくとのことだ。

1） コミックス：原作・ストーリー・キャラクターを取得・創造する
2） アニメーション：ストーリーやキャラクターを CG などの最先端技術で付加価値を高める
3） 映画/テレビ：アニメーション化されたコンテンツを世に広め、多くのファン層を拡大させる
4） マーチャンダイジング（ゲーム・メディア・SNS、コンシューマプロダクツ、パチンコ・パチスロ）における商品化：それぞれのメディアで IP を活用し、収益化を図る

同社が、IP 取得・創出に取り組んでいる一部の例としては、『月刊ヒーローズ』、『ベルセルク』、『ウルトラマン』等が挙げられる。同社は 2013 年 3 月期以降、こうした IP を様々なメディアでファンを増やしていく動きを加速させていくとしている。

例えば、『月刊ヒーローズ』のビジネスモデルのイメージとしては、コミックスからスタートし、アニメ、テレビシリーズ、映画化して、最後にマーチャンダイジング、SNS、コンシューマプロダクツ、パチンコ・パチスロによって収益化を狙っている。全ての領域でファンを増やし、IP の価値を高め、収益化を図り、それをもう一度コミックスに還流するという流れを目指しているようだ。

主なグループ会社

フィールズグループの関連会社は、コミックス、アニメーション、モバイル、パチスロ・パチンコ遊技機など幅広い分野に渡る。2013 年 3 月時点で連結子会社 16 社、持分法適用会社 7 社及びその他関係会社 1 社により構成されている（カッコ内は、同社グループへの参加年月及び同社の出資比率）。

コミックス

Ÿ 株式会社ヒーローズ（2010年4月、49.0%）：コミック誌・キャラクターコンテンツの企画・運営・製作
Ÿ 株式会社角川春樹事務所（2005年3月、30.0%）：書籍、雑誌の企画制作、編集、出版及び販売

アニメーション

Ÿ ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント株式会社（2007年10月、90.0%）：アニメーションの企画・制作・プロデュース
Ÿ 株式会社デジタル・フロンティア（2010年4月、86.9%）：コンピュータ・グラフィックスの企画・制作等

映画・テレビ

Ÿ 株式会社円谷プロダクション（2010年4月、51.0%）：映画・テレビ番組の企画・製作。キャラクター商品の企画・製作・販売
Ÿ 株式会社エスピーオー（2008年3月、31.8%）：映画の企画・制作・配給等

マーチャンダイジング

（インタラクティブ・メディア）

Ÿ アイピー・ブロス株式会社（2010年12月、85.0%）：IPのデジタル事業化、遊技機専門サイトの構築・運営
Ÿ 株式会社フューチャースコープ（2006年10月、83.3%）：モバイルコンテンツの提供サービス・通信販売

（コンシューマプロダクツ）

Ÿ トータル・ワークアウトプレミアムマネジメント株式会社（2011年5月、95.0%）：スポーツジムの経営
Ÿ 株式会社EXPRESS（2007年12月、80.0%）：スポーツジムの経営

（パチンコ・パチスロ遊技機）

Ÿ フィールズジュニア株式会社（2002年3月、100.0%）：遊技機のメンテナンス等
Ÿ 新日テクノロジー株式会社（2008年1月、100.0%）：遊技機の開発
Ÿ 株式会社マイクロキャビン（2011年1月、85.0%）：業務用機器向けソフトの企画開発

- 株式会社ネクスエンタテインメント（2011年11月、64.6%）：ソフトウェアの企画・製作・開発・販売等
- 株式会社BOOOM（2009年5月、51.0%）：遊技機の企画・開発
- 株式会社ロデオ（2002年3月、35.0%）：遊技機の開発・製造
- ジー・アンド・イー株式会社（2005年5月、33.3%）：総合エンタテインメントに特化したビジネススクールの運営
- 株式会社七匠（2014年1月、38.9%）：遊技機の開発・製造

収益性・財務指標

利益率	10年3月期	11年3月期	12年3月期	13年3月期	14年3月期
	連結	連結	連結	連結	連結
売上総利益率	40.5%	33.9%	34.0%	30.8%	29.4%
営業利益率	12.2%	12.7%	9.2%	9.5%	8.5%
経常利益率	11.7%	13.2%	9.4%	9.5%	8.5%
純利益率	5.0%	7.3%	6.5%	4.4%	4.7%
財務指標	10年3月期	11年3月期	12年3月期	13年3月期	14年3月期
	連結	連結	連結	連結	連結
ROA	4.9%	9.4%	6.9%	4.7%	5.1%
ROE	8.2%	17.1%	12.2%	8.9%	9.5%
総資産回転率	0.8	1.3	1.0	1.0	1.1
たな卸資産回転率	43.7	76.3	29.4	46.2	36.7
たな卸資産回転日数	8.4	4.8	12.4	7.9	10.0
当座比率	136.8%	158.8%	139.1%	137.9%	140.8%
流動比率	158.2%	185.1%	165.6%	153.5%	160.4%
株主資本比率	51.3%	60.3%	55.4%	51.5%	55.9%
ネット・デット/ エクイティ	-32.8%	-29.5%	-32.4%	-40.5%	-49.2%
営業ＣＦ / 流動負債	0.24	0.29	0.26	0.29	0.39
営業ＣＦ / 負債合計	0.21	0.25	0.24	0.26	0.35

出所：会社データよりSR社作成

*表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

同社のビジネスモデルは独自固有であるため類似業種比較はできないが、ROE の水準を見る限り収益性は高いといえよう。近年の営業利益水準は概ね 100 億円から 140 億円で推移しているが、「成長するビジネスモデル」へのチャレンジは、収益をもう一段高めるための試みといえよう。

SW(Strengths, Weaknesses)分析

強み（Strengths）

Ÿ **販売力**：メーカーは、市場拡大や市場展開の加速を可能にする多くの有能な営業担当者を擁する同社と取引する利点がある。
Ÿ **ブランド創造力**：マーケットコストを負担しつつ、パートナー企業が販売製品に幅を持たせることができるような新規の異なるブランドを創造する能力を有する。（異なるブランドを提供することによって、メーカーはパチンコホールにより多くの遊技機を設置できる。）
Ÿ **技術・開発力の高いトップメーカーとのアライアンス**

弱み（Weaknessses）

Ÿ **ヒットタイトルへの依存度の高さ**
Ÿ **製造利益がないため、収益が流通に限定される点**
Ÿ **グループ企業間における遂行力のばらつき**

主要設備

同社の運営基盤は全国規模の販売ネットワークである。ネットワークは、2014 年 3 月末において北海道・東北（3 支店）、北関東（3 支店）、東京（6 支店）、名古屋　（3 支店）、 大阪（4 支店）、 中国・四国（3 支店）、九州（4 支店）の計 7 支社、26 支店で構成される。

市場とバリューチェーン

「市場とバリューチェーン」の項では、パチンコ・パチスロ遊技機市場に焦点を当てて記載する。

マーケット概略

2013年度における国内余暇市場の規模は65.2兆円（前年比0.8%）（出所：「レジャー白書2014」公益財団法人日本生産性本部）。そのなかでもパチンコ・パチスロの推定額は18.8兆円（余暇市場全体の約29%）であり、余暇市場の中で巨大市場を形成している。これはパチンコホールの総売上高に相当する。この額のうち、16.2兆円がプレーヤーへの景品として還元され、残りの2.8兆円のうち、約1.1兆円が新台入替費（遊技機購入費）として再投資される。

遊技機販売市場の推移（百万円）	2000	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
パチンコ								
パチンコ機市場規模	568,300	868,600	921,300	985,200	886,900	826,700	772,900	609,900
パチンコ機販売台数（千台）	3,360	3,170	3,330	3,330	2,900	2,600	2,490	2,040
パチンコ機の平均価格（円）	169,137	274,006	276,667	295,856	305,828	317,962	310,402	298,971
パチスロ								
パチスロ機市場規模	314,500	502,500	247,800	225,800	286,700	375,000	429,900	473,300
パチスロ機販売台数（千台）	1,130	1,740	910	760	970	1,250	1,320	1,390
パチスロ機の平均価格（円）	278,319	288,793	272,308	297,105	295,567	300,000	325,682	340,504

出所：会社データよりSR社作成

*表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

業界内のトレンド

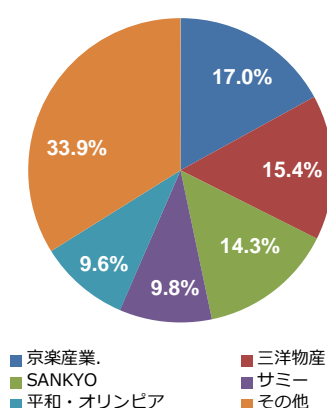
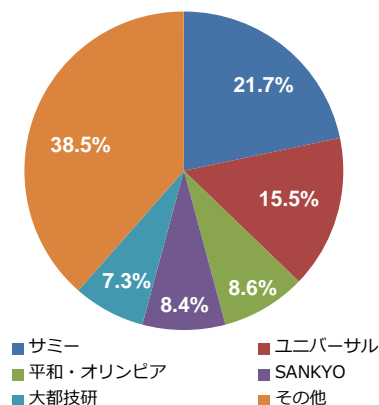
現在当該市場は底ばい傾向にある。1997年に2,310万人（日本人の7人に1人がパチンコ・パチスロをする計算）であった遊技参加人口は、2013年に970万人まで減少した。パチンコホール数は、1995年の18,224店舗から、2013年の11,893店舗へと減少している（出所：警察庁）。新規投資向けキャッシュ・フロー減少により、一部の小規模パチンコホールは店舗売却や閉店を余儀なくされている。一方、現在の一店舗当たりの遊技機平均設置台数は増加しており、1995年の261台から2013年には388台となるなど、店舗数は減少しているものの、店舗の大型化が進むことで、設置台数トータルでみれば概ね変わらない。大手チェーン店が規模を拡大していると推測され、市場全体は二極化が続いている。

同社の受注トレンドは、パチンコホールを運営する顧客の経営状態に非常に深く関連している。理論的には、パチンコホールのキャッシュ・フローが高ければ高いほど、新規遊技機への投資額が増えることになるが、業界内の遊技機に関する設備投資は、一般的に遊技機の年間回転率で定義される。2013年の年間回転率は、パチンコ遊技機が0.68回、パチスロ遊技

機が 0.87 回であった（出所：矢野経済研究所、警察庁統計）。

遊技機市場と販売台数

パチンコ遊技機の販売台数は、1995 年の 371 万台から上昇して 2005 年のピーク時には 404 万台となった。しかし、以降減少基調を辿っている。一方、パチスロ遊技機の販売台数は、1995 年の 35 万台という低い水準から、2005 年には約 5 倍の 178 万台まで拡大した。2007 年の規制強化後に低射幸性パチスロ遊技機の需要は衰えたが、2009 年後半からは回復基調にある。

マーケット規模が変動するなか、メーカー間の競争は激化している。有名メーカーはトップランクに食い込んでリピートセールスを生み出す傾向にあるが、小規模メーカーは厳しい状況に置かれている。トップ売上の超大作は 20 万台を超える販売台数を記録するが、人気のないタイトルの販売台数はわずか 1 万台にも満たない。以下の円グラフは、メーカー別設置台数ベースのマーケットシェアを示している。パチンコ業界は、パチスロ業界に比べ競合が少ない。同社の成功は、どちらの業界においても業界内のキープレーヤーと開発段階でパートナーシップを組むことができる点にあると、SR 社では考える。一方、メーカーが、同社をパートナーとして選ぶ理由は、第二ブランドの育成や各顧客へのシェア拡大を図れるからである。

出所：「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」矢野経済研究所よりSR社作成

*パチンコ遊技機において、SANKYOはビスティを含む。サミーは銀座、タイヨーエレックを含む。

*パチスロ遊技機において、サミーはロデオ、アイジーティー、トリビー、タイヨーエレックを含む。SANKYOはビスティを含む。ユニバーサルはエレコ、ミズホ、メーシーを含む。オリンピアは平和販売分を含む、オリンピア･平和全ブランドを合算。

同社は、パチンコ産業は射幸性に依存することなく健全化とエンタテインメント化が進むことで、近い将来再び成長に転じると考えている。こうした結論を導く確固とした「証拠」を示すことは難しいが、人々の余暇時間は拡大しており、時間消費型レジャーとしてパチンコ産業が発展する可能性は高いものと考えられる。また、パチンコ市場は、予測不能な景気の変動に比較的左右されにくいと思われる。同社は遊技人口が減少したのは、むしろパチンコ・パチスロ市場自体の特性に関係していると考えている。

市場の成長性とサイクル

市場は成熟しており、人口減少と新型受動的エンタテインメントの台頭により、長期的な縮小状態にある。但し、このプロセスは非常に緩やかで、業界における革新がこの傾向を逆転または減速させる可能性はある。鍵となるサイクルドライバーは、政府の法規制改正と、エンタテインメントとしての成長である。 パチンコ・パチスロ業界は、国家公安委員会の規制下にあり、各県ごとに「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」に基づいて遊技機の許可・検定が行われる。

過去を見ると、これまで数年に一度、監督官庁による技術仕様要件の改正を行っている。目的は過度な射幸性の防止であるが、大当たり確率のトレンドは緩やかになりつつある。具体例を挙げれば、2004 年に行われたパチスロ遊技機の射幸性規制の変更は、結果として 2007 年パチスロ遊技機入替の大きな波となって表れた。その後、一部のプレーヤーがパチンコへ傾倒したため、パチスロ遊技機の販売台数は減少した。しかしながら、こうした規則改正時にはメーカー開発が競って行われるため、遊技機のエンタテインメント化に向けて、ソフトウェア及びハードウェア両面の技術革新を加速させていることも否定できない。

同社によれば、射幸性の高低の差がプレーヤーに影響を及ぼし、市場の成長を左右する可能性があるという。2011 年 3 月期は、多くのメーカーの焦点はいわゆる MAX タイプの遊技機に注がれる形となった。MAX タイプの遊技機は、他のタイプの遊技機と比べ、プレーヤーの使用金額が増加するものの、得られるリターンも高くなる傾向にある（これは一部のヘビーユーザーには魅力となりうる要素である）。これは即ち、平均した場合に MAX タイプではプレーヤーがより早く負けることを意味する。高射幸性機は、パチンコホールに短期的には高めのキャッシュ・フローをもたらしうるものの、この動向はヘビーユーザー以外の一般客を遠ざける可能性があり、市場全体にとっては健全な動向ではない点を同社は懸念していた。しかし、2012 年 3 月期以降、こうした傾向にも変化が見受けられ、MAX タイプからライトミドル・ミドルタイプと呼ばれる比較的射幸性が低く、稼働を底上げする遊技機の設置も進みつつある。

注：パチンコのスペック別区分（大当たり確率の区分）は同社による。すなわち、MAX タイプ：1/370～1/399、ミドルハイ：1/320～1/369、ミドルロー：1/280～1/319、ライトミドル：1/150～1/279、甘デジ：1/40～1/149 である。

SR 社では、色々なタイプの遊技機の人気の変動から同社は長期的な恩恵を受けていると推測する。実際、改正がその時点での市場リーダーを霞ませ、必要に迫られ革新的製品開発に奔走するメーカーに短期的な機会を与えることになる。同社は、その企画開発ノウハウと卓越した流通能力を通じて、新たな商品ラインナップの企画開発においてメーカーに協力し、特定メーカーへの依存度が高まることを避けている。

顧客

パチンコホールが同社の顧客である。パチンコホールはメーカーと直接取引することもできるが、同社と取引することにより、フィールズ 1 社から複数メーカーのタイトルを購入できる、そして日本全国でどんな遊技機が人気を博しているかなどの市場に関する情報を共有できるといったメリットを享受することができる。

サプライヤー

同社への主要なサプライヤーは、パチンコ・パチスロ遊技機メーカーであり、メーカーとの関係は、同社のビジネスモデルを決定付ける中心的な存在となっている。この関係は相互利益をもたらすもので、メーカーは同社に販売するための製品を提供し、メーカーは引き換えに同社から版権及び企画の提供を受け、同社の販売チャネルを利用する。

参入障壁

業界の参入障壁は高い。業界内には資本力に勝る洗練された企業が多数ある。また事業は相当の開発費用の投入が必要であり、また、製品が不発に終わるリスクも相応にある。同社は他にない独自のビジネスモデルを有しており、他社が成功裏にそれを模することは難しいであろう。まず、同社は広範囲にわたる販売ネットワークと、業界内トップメーカーや全国のパチンコホール双方との長年にわたる取引関係がある。およそ 300 名の営業担当者が日々顧客であるパチンコホールに連絡を取るため、顧客との関係は密接な信頼関係が構築され、顧客情報も豊富である。故に、既存の関係維持が自然優位となる。さらには、パチンコホール市場は分断化している。新規参入者が、採算に合うような決定的な数の顧客を獲得するには、相当な時間を費やす必要があろう。

競合環境

パチンコ業界内にはおよそ 1,000 社の流通販売業者があると推定されているが、同社と同様のビジネスモデルと全国ネットワーク及び営業力を有する企業は他にない。しかしながら、同社商品は、実際には非パートナー及びパートナーメーカーと一部競合している。上場メーカーでは、株式会社 SANKYO、セガサミーホールディングス株式会社、株式会社平和（東証 1 部 6412）、株式会社ユニバーサルエンターテインメントである。

代替品

カジノ : 2014 年 5 月末現在、日本ではカジノは法的に禁じられているが、カジノ合法化についての議論は継続中である。カジノが合法化されても、公認カジノの数は限定されると SR 社では推測する。全国津々浦々におよそ 11,893 店のパチンコホールが点在（2013 年現在）していることを考えれば、その代替効果はごくわずかである可能性が高いとみてよい。

経営戦略

同社は、「成長するビジネスモデル」に基づき、IP の価値最大化に主軸を置いた事業活動を推進している。

パチンコ及びパチスロ顧客向けのコンテンツを発掘・強化させる能力は、既に同社の大きな強みとなっている。しかしながら、同社の長期的な目標はそのような能力をパチンコ・パチスロ以外の分野に拡大させていくことである。同社は過去数年間に、パチンコ・パチスロ以外で十分に規模のある分野あるいは十分に収益性のある分野を育成するには至っていないものの、収益性は改善しており、成長過程であるともいえる。

SR 社は、当面は、マーチャンダイジングの中でもパチンコ及びパチスロ遊技機が同社の主要な収益源であり続けると推測するが、株式会社円谷プロダクションの動向が同社の今後を占う上で一つのカギになると考えている。また、株式会社ヒーローズは同社グループの中でコンテンツ創出の役割を担い、パチンコ・パチスロ分野はもとより、デジタルコミックス等の多様なエンタテインメント分野での活躍が期待できるだろう。

過去の財務諸表

前期以前の業績概況（参考）

2014 年 3 月期通期実績

2014 年 3 月期の業績は、売上高 114,904 百万円（前期比 6.3%増）、営業利益 9,791 百万円（同 5.1%減）、経常利益 9,765 百万円（同 4.9%減）、当期純利益 5,370 百万円（同 13.8%増）となった。

遊技機販売において、パチンコでは「ヱヴァンゲリヲン」シリーズ最新作を含む 4 機種（前期は 3 機種）、パチスロでは新たにミズホブランドを商品ラインアップに加え 7 機種（同 6 機種）を投入した。その結果、パチンコ約 162,879 台（前期比 62,886 台増）、パチスロ約 230,103 台（同 1,986 台増）、遊技機合計で 392,982 台（同 64,872 台増）と総販売台数が増加し、売上高は前期比 6.3%の増収となった。

パチンコ機では、株式会社ビスティ製『CR ヱヴァンゲリヲン 8』が約 75,000 台の販売と総販売台数の増加に貢献した。パチスロ機では、株式会社エンターライズ製『パチスロ　モンスターハンター　～月下雷鳴～』が約 45,000 台、株式会社ミズホ製『アナザーゴッドハーデス-奪われた ZEUSver.-』が約 54,000 台の販売と総販売台数の増加に寄与した。

同社によれば、パチンコ・パチスロの市場環境としては、稼働率は低下傾向にあるが、機器販売台数は、人気機種の市場投入の有無によって大きく変動し、概ね横ばいで推移している状況にあるという。2013 年 4 月から 2014 年 3 月のパチンコの販売台数は 226.1 万台（前期比 15.2%減）、パチスロの販売台数は 140.7 万台（同 1.3%増）、遊技機合計 366.8 万台（同 9.5%減）であった（出所：同社資料）。

営業利益の変動要因は、以下の通りであった。遊技機販売、コンシューマプロダクツで増益となったが、インタラクティブ・メデイアの分野において、ソーシャル・ゲームが減益となった。

- 遊技機販売では、営業体制の強化や販売促進活動の拡大を実施したものの、堅調な販売活動の結果、増益となった。一方、中長期的な商品ラインアップの拡充に向けた遊技機開発では、子会社と連携した開発体制の強化を推進した。
- コンシューマプロダクツの分野では、特に「ウルトラマン」シリーズを保有する円谷プロダクションが安定的に収益を確保できる体制を構築しつつある。2014年3月期は、円谷プロ50周年イベントや新テレビシリーズの展開を進めたことにより、ライセンス事業が好調に推移した。なお、円谷プロダクションの業績は売上高3,270百万円（前期比11.2%増）、営業利益670百万円（同71.8%増）となった。
- インタラクティブ・メディアの分野では、継続サービス中の人気コンテンツが堅調に推

移した。一方、ソーシャル・ゲーム市場における、Webアプリ型からネイティブ・アプリ型への提供形態の移行に対応するため、ラインアップの絞り込み、運営体制及び開発体制の効率化など、収益構造の改革を推進した。その結果、2014年3月期は収益力が一時的に低下した。

Ÿ　コミックス、アニメーション、映画／テレビの各分野では、成長の源泉となるキャラクターやストーリーなどのIP（知的財産）の創出・育成に向け、継続して経営資源を投入した。特にコミックスを通じて創出した作品の映像化や販売促進活動の強化を図った。

中長期的な成長を見据えた諸施策や先行投資を推進したことなどにより、営業利益は前年同期比 5.1%減となった。

2014 年 3 月期第 3 四半期実績

2014 年 3 月期第 3 四半期の業績は、売上高 54,204 百万円（前年同期比 13.5%増）、営業利益 2,036 百万円（前年同期は営業損失 1,156 百万円）、経常利益 2,066 百万円（同経常損失 975 百万円）、四半期純利益 1,227 百万円（同四半期純損失 677 百万円）となった。

遊技機事業において、第 3 四半期累計期間でパチンコ 4 機種、パチスロ 3 機種（前年同期はパチンコ 3 機種、パチスロ 3 機種）を発売した。その結果販売台数が増加した。第 3 四半期累計期間で、パチンコ遊技機総販売台数は 139,004 台（前年同期比 60,357 台増）、パチスロ遊技機販売台数は 92,632 台（同 465 台増）、遊技機合計で 231,636 台（同 60,822 台増）となった。パチンコ機では、株式会社ビスティ製『CR ヱヴァンゲリヲン 8』が約 75,000 台の販売と総販売台数の増加に貢献した。パチスロ機では、『回胴黙示録カイジ 3』、株式会社エンターライズ製『デビル メイ クライ 4』、株式会社ビスティ製『パチスロ　ウルトラマンウォーズ』の販売台数がそれぞれ 2 万台を超えた。

同社によれば、パチンコ・パチスロの市場環境としては、大きな変化はなく、安定して推移いる。パチンコ・パチスロの機器販売台数は、人気機種の市場投入の有無によって大きく変動するが、概ね横ばいで推移している状況にあるという。2013 年 4 月から 12 月のパチンコの販売台数は 181 万台（前年同期比 13.5%減）、パチスロの販売台数は 105.4 万台（同 2.8%減）であった（出所：同社資料をもとに SR 社算定）。

パチンコホールの新機種購入姿勢としては、過去に人気のあった機種の後継機を中心に、少数単位（10 台以下）で新機種を導入、稼働状況に応じて追加導入を検討する傾向がある。

また、同社グループが保有する『ウルトラマン』シリーズにおいて、テレビシリーズや円谷プロ 50 周年イベントをはじめとした各種施策の展開が功を奏し、第 3 四半期累計期間における収益が拡大した。映画、ゲーム、パチンコ・パチスロなど各メディア向けの CG 映像制作

においても受注が増加し、収益増となった。

同社グループは、中長期的な成長戦略の実現に向けて、コミックス、アニメーション、映画/テレビ/ライブエンタテインメント、ゲーム事業などのインタラクティブ・メディア、コンシューマプロダクツ、パチンコ・パチスロの6分野で、IPの価値向上を推進するとともに、各分野が連携しIPの育成・事業化に取り組んでいる。

同社によれば、主なIPの育成・事業化の取り組みは以下の通りである。

- ヒーローの創出を目的としたコミック誌『月刊ヒーローズ』は、連載作品の単行本を順次刊行するとともに、ファン拡大に向けて、複数の映像化プロジェクトを推進している。
- 『銀河機攻隊 マジェスティックプリンス』は、コミック誌と連動したテレビアニメの放送やグッズの開発・販売に次いで、2014年2月にソーシャル・ゲーム（ネイティブ・アプリ型）を配信する予定である。
- 『ウルトラマン』シリーズは、ファミリー層のファン拡大や新たなファン層の獲得に向けて、『ウルトラマンギンガ』『大怪獣ラッシュウルトラフロンティア』のテレビ放送や映画公開、パートナー企業と連携したアーケードゲームの展開に次いで、ソーシャル・ゲーム（ネイティブ・アプリ型）の配信やパチスロ遊技機の販売を行った。

インタラクティブ・メディアの分野では、IPの価値向上と収益の最大化を図るべく、ソーシャル・ゲームにおいてタイトルの選択と集中を進め、5タイトル（WEBアプリ型4タイトル、ネイティブ・アプリ型1タイトル）を配信した。

第3四半期累計期間までの会社計画に対する進捗率は売上高で45.2%、営業利益で16.3%に留まる。同社は第4四半期（1月から3月）に、パチンコ2機種、パチスロ4～5機種と、第3四半期累計期間の9カ月に匹敵する台数を、3ヵ月で発売する予定としていることから、SR社は第4四半期の販売台数次第で、業績が大きく変動するとみている。

第4四半期の発売予定機種は、パチンコ機では、株式会社ビスティ製『CRヱヴァンゲリヲン8 Premium Battle』および株式会社オッケー．製『ぱちんこ 新鬼武者』、パチスロ機では、株式会社ビスティ製『機動戦士ガンダム』および『ヱヴァンゲリヲン～決意の刻～』、株式会社エンターライズ製『パチスロ　モンスターハンター　～月下雷鳴～』、株式会社ミズホ製『アナザーゴッドハーデス-奪われたZEUSver.-』）、他1機種である。

2014年3月期第2四半期実績

2014年3月期第2四半期の業績は、売上高36,385百万円（前年同期比25.0%増）、営業利益2,176百万円（前年同期は営業損失1,859百万円）、経常利益2,144百万円（同経常損失1,738百万円）、四半期純利益1,434百万円（同四半期純損失980百万円）となった。

同社によれば、パチンコ・パチスロともに販売が好調に推移した結果、販売台数が増加したとのこと。第 2 四半期のパチンコ遊技機総販売台数は 110,000 台（前年同期より 63,000 台増加）、パチスロ遊技機販売台数は 61,000 台（前年同期より 7,000 台増加）であった。パチンコ機では、株式会社ビスティ製『CR ヱヴァンゲリヲン 8』が 72,000 台の販売と貢献し、パチスロ機では、『回胴黙示録カイジ 3』、株式会社エンターライズ製『デビル メイ クライ 4』の販売台数がそれぞれ 2 万台を超えた。

同社によれば、パチンコ・パチスロの市場環境としては、大きな変化はなく、安定しており、パチンコ・パチスロの機器販売台数は、人気機種の市場投入の有無によって大きく変動するが、概ね横ばい推移の状況にあるという。2013 年 4 月から 9 月のパチンコの販売台数は 114.3 万台（前年同期比 19.5%減）、パチスロの販売台数は 67.9 万台（同 2.9%増）であった（出所：同社資料をもとに SR 社算定）。パチンコ人口は減少したものの、パチンコホールの稼働は安定している。パチンコ、パチスロの規制に関しても大きな変化は見られない状況である。

そのような市場環境の中で、パチンコホールは新機種の購入に慎重である。一店舗で 1 機種大量（20 台以上）導入することを控え、過去に人気のあった機種の後継機を中心に、少数単位（10 台以下）で新機種を導入する傾向にあるという。よって、 1 機種で 20 台を超えるような商品が生まれにくい状況である。

市場環境の変化に影響を及ぼす要素として、2014 年 4 月に予定されている消費税の引上げがあげられる。SR 社の認識では、現状、パチンコ・パチスロの遊技において貸し玉/メダルに対する消費税はパチンコホールが負担している。消費税引上げ後にもパチンコホールが負担を続けるか、客が負担をするかについて、業界としてまだ結論が出ていない。パチンコホールが継続して消費税を負担する場合には、パチンコホールの利益率が消費税分低下することが予想される。その場合には、パチンコホールの経営悪化により、パチンコ・パチスロの機器販売台数が減少する可能性がある。

一方、消費税引上げを機に、客が消費税を負担する方式に変更する場合には、貸し玉/メダルの値上げになることから、客離れを引き起す可能性がある。ただし、パチンコホールとしては、今まで負担していた消費税分の利益率改善が見込まれ、経営状況が改善することが予想される。その場合にはパチンコ・パチスロ機器販売台数が増加することもあり得るだろう。

同社グループは、キャラクターをはじめとした IP（知的財産）を主軸において、取得・保有・創出した IP の価値を最大化することで、中長期の視点に立った持続的な成長を目指している。この実現に向けて、コミックス、アニメーション、映画/テレビ/舞台、ゲーム事業などのインタラクティブ・メディア、コンシューマプロダクツ、パチンコ・パチスロの 6 分野で、IP の価値向上を推進するとともに、各分野が連携して IP の育成・事業化に取り組んいる。

同社によれば、第２四半期の主なIPの育成・事業化の取り組みは、以下の通りであった。

Ÿ ヒーローの創出を目的としたコミック誌『月刊ヒーローズ』は、連載作品『ULTRAMAN（ウルトラマン）』の単行本第３巻を刊行し、累計発行部数が約90万部に迫るなど、順調に推移した。
Ÿ 『銀河機攻隊 マジェスティックプリンス』は、コミック誌と連動したテレビアニメとして、全24話の放送にあわせ、グッズの開発・販売を行った。さらに、ソーシャル・ゲーム（ネイティブ・アプリ型）の開発を進めるなど、多メディア展開に向けた施策を進めた。
Ÿ 『ベルセルク』は、アニメーション映画（３部作）の公開に次いで、ソーシャル・ゲーム（WEBアプリ型）やパチンコ遊技機を企画開発・販売した。
Ÿ 『ウルトラマン』シリーズは、コミックスを通じて新たなファン層の獲得を図るとともに、ファミリー層のファン拡大に向け、『ウルトラマンギンガ』『大怪獣ラッシュ ウルトラフロンティア』のテレビ放送や映画公開、パートナー企業と連携したアーケードゲームの展開を進めた。また、遊技機メーカーと連携し、パチスロ遊技機の企画開発及び販売に向けた諸施策を実施した。

第２四半期累計期間の2014年３月期会社予想に対する進捗率は売上高で30.3%、営業利益で17.4%にとどまる。同社によれば、会社予想の想定線で推移しており、下期以降の新機種投入により、会社予想の売上、利益の達成は可能であるという。

2014年３月期第１四半期実績

2014年３月期第１四半期の業績は、売上高5,748百万円（前年比72.8%減）、営業損失3,829百万円（前年同期営業利益283百万円）、経常損失3,759百万円（同経常利益574百万円）、四半期純損失2,290百万円（同四半期純利益342百万円）となった。

同社によれば、2014年３月期第１四半期に関しての会社予想は公表していいないが、ほぼ会社予想の想定通りであったとのことである。

業績変動の主因としては、パチンコ・パチスロ遊技機の販売において、2013年３月期第１四半期にはパチンコで新機種を２機種発売しており、さらに『パチスロ　モンスターハンター』の売上に関して2012年３月期の期ずれ分が計上されていたが、当第１四半期はパチンコ１機種のみ（パチンコ『CR蒼天航路』）の発売であったことによる。一方、2014年３月期第２四半期は、2013年３月期第２四半期と比較して、２機種多い４機種を予定どおり投入しており、増収増益になるものとみている。

同社グループは、キャラクターをはじめとしたIP（知的財産）を主軸に置いて、取得・保有・創出したIPの価値を最大化することで、中長期の視点に立った持続的な成長を目指しており、この実現に向けて、現在、コミックス、アニメーション、映画/テレビ、ゲーム事業などのイ

ンタラクティブ・メディア、コンシューマプロダクツ、パチンコ・パチスロの6分野において、IPの価値向上を推進するとともに、各分野が連携してIPの育成・事業化に取り組んでいる。
同社によれば、主な事業の取り組みは下記の通りである。

『銀河機攻隊 マジェスティックプリンス』は、コミック誌と連動して、2013年4月にテレビアニメの放送を開始し、同IPを活用した商品やサービスの企画開発を進めた。また、ウルトラマンシリーズは、2013年7月にテレビシリーズ最新作『ウルトラマンギンガ』の放送を開始すると同時に、パートナー企業と連携し、同IPを活用したグッズ展開を進めた。

パチンコ・パチスロの業界環境
同社によれば、パチンコ・パチスロの市場環境に大きな変化はないとのこと。過去数年の傾向として、パチンコホールが新台の入替えに関して、慎重になっており、大ヒット機種が出にくくなっており、また、タイトルによって販売に大きな差が出ているという。

パチンコ遊技機は、過去数カ月でMAXタイプを主流とした商品ラインナップから、ミドルタイプの商品へ移行しつつあり、それらの稼働状況も高水準に推移している模様。同社では将来的な遊技人口の回復につながる可能性を示唆している。

パチンコ・パチスロ遊技機の同社販売状況
パチンコ・パチスロ遊技機の販売は、総販売台数が約18,000台（前年同期比 約46,000台減）となったが、第2四半期には2013年7月に販売開始したパチンコ『CRヱヴァンゲリヲン8』をはじめ、複数の有力タイトル（パチスロ『デビル メイ クライ 4』、パチスロ『回胴黙示録カイジ3』、およびパチンコ『新世紀ぱちんこベルセルク』）を予定どおり市場投入している。

2013年3月期通期実績

2013年3月期業績は、売上高108,141百万円（前年比17.3%増）、営業利益10,314百万円（同21.0%増）、経常利益10,268百万円（同18.6%増）、当期純利益4,720百万円（同21.2%減）となった。

業績変動の主因としては、パチスロ市場に有力商品を投入したことで、パチスロ販売台数が2012年3月期と比較して増加したことが挙げられる。なお、一部子会社などで特別損失が発生したことによって当期純利益は減益となった。

同社グループは、2012年5月に発表した「成長するビジネスモデル」（コミックス、アニメーション、映画/テレビ、マーチャンダイジングにおけるシームレスな循環型ビジネス展開）

に基づき、IP（知的財産）の価値最大化を主軸とする事業活動を推進している。

同社によれば、主な事業の取り組みは下記の通りである。

Ÿ **IPの取得・創出・育成/コミックス、アニメーション、映画/テレビ分野**

コミックスの分野では、コミック誌『月刊ヒーローズ』は、2012 年 11 月に創刊 1 周年を迎え、2012 年 9 月より単行本『ヒーローズコミックス』を順次刊行している。なかでも『ULTRAMAN（ウルトラマン）』は、単行本第 1 巻、第 2 巻を刊行、累計発行部数が 40 万部以上となっている。

アニメーション、映画/テレビ分野では、コミックス誌掲載作品などの映像化を推進しているが、2013 年 4 月にテレビアニメ『銀河機攻隊 マジェスティックプリンス』の放映を開始した。

『ベルセルク』は映画 3 部作を公開した。文化庁メディア芸術祭やフランス・アヌシー国際映画祭など、国内外で高い評価を得ている模様である。この映像を用い、次のメディア展開に向けた取り組みを推進中であるという。

その他、複数の IP について、単行本化や映像化を通じて認知度を高め、マーチャンダイジング分野へ展開する企画を進めているとしている。

Ÿ **マーチャンダイジング分野**

マーチャンダイジングの分野は、コミックス、アニメーション、映画/テレビの分野で創出・育成したキャラクターやストーリーを活用し、多様なメディアやプラットフォームへの最適化を図った商品やサービスの提供を進めることで、IP の価値を向上させ、収益の最大化を目指している。

インタラクティブ・メディアの展開では、高い成長を続けているソーシャルメディアに対し、収益拡大を目指した戦略を推進している。なかでもソーシャル・ゲームは、他のゲームタイトルに対する優位性を高める新たなゲーム性などの企画・開発に注力したとしている。

パチンコ・パチスロの事業展開では、既存ファンの支持拡大と新規顧客の創造に向けた諸施策を進めているとしている。当期においては、大手遊技機メーカーの新ブランド「オッケー」の総発売元として、パチンコ機の販売を開始した。また、パチスロ機では、『バイオハザード 5』がファンから高い支持を得た。なお、当期はパチスロ販売台数が約 228,000 台（前年比約 49,000 台増）と過去最高の販売台数となった一方、パチンコ販売台数が大型シリーズの端境期となったこともあり、約 100,000 台（同約 133,000 台減）と減少したため、総販売台数は 2012 年 3 月期と比較して減少した。

2012 年 3 月期通期実績

2012 年 3 月期通期業績は、売上高 92,195 百万円（前年比 11.0%減）、営業利益 8,527 百万円（同 35.1%減）であった。また、当期純利益は、子会社のジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社の解散・清算に伴い繰延税金資産の計上、法人税等が減少等し、5,991 百万円（同 20.3%減）となった。

2011 年 3 月期と比較し減収減益となったが、同社は、東日本大震災の影響による電子部品の不足などを勘案し、第 4 四半期にパチンコ・パチスロ遊技機とも複数の大型タイトルの発売を集中させたこと、第 4 四半期に販売したパチスロ遊技機の受注分が一部 2013 年 3 月期にずれ込んだことなどが影響していると述べている。

エンタテインメント分野では、IP を主軸にしたビジネスの観点から、コミック誌『月刊ヒーローズ』や映画『ベルセルク』のように、パチンコ・パチスロを含めた多様なメディアで IP の価値を最大化するというビジョンに基づき、投資を継続したとのことだ。同社によれば、各セグメントの状況は以下の通りであった。

Ÿ PS・フィールド：売上高83,959百万円（前年比10.8%減）、営業利益8,664百万円（同32.7%減）

業界概況

遊技機メーカー各社では、半導体などの電子部品メーカーが東日本大震災に被災し、復旧の目処が夏以降と伝えられたことから、下半期（2011 年 10 月から 2012 年 3 月）重視に販売スケジュールを変更した。そのため、上半期（2011 年 4 月から 2011 年 9 月）までの遊技機販売は、震災前に部品を調達した機種が中心となり、市場全体の販売台数が例年に比べて低迷した。

しかし、サプライチェーンが当初見通しよりも早い時期に復旧したことから、第 3 四半期は遊技機メーカー各社から有力タイトルが相次いで投入され、各々が大ヒットとなるなど、パチンコホールの新台入替が活況した。具体的には、販売台数 5 万台以上の大型タイトルが下半期に集中した。ちなみにタイの洪水災害による部品不足の影響が一部あったが、市場全体では大きな混乱はみられなかった。

パチンコ・パチスロ市場の遊技機販売タイトル数（同社調べ）を分析すると、上半期はパチンコ遊技機が前年同期 29 機種減の 92 機種、パチスロ遊技機が同 8 機種減の 53 機種。サプライチェーンが復旧した下半期は、パチンコ遊技機が同 14 機種増の 106 機種、パチスロ遊技機が同 8 機種減の 48 機種であった。特に下半期のパチスロ遊技機は、各メーカーの大型タイトルが集中する特徴的なマーケットであった模様だ。

通期でみても、パチンコ遊技機が同 15 機種減の 198 機種、パチスロ遊技機が同 16 機種減の 101 機種で、パチンコ、パチスロ遊技機いずれもタイトル数が減少する結果となり、上半期の東日本大震災の影響が色濃くでた結果といえるだろう。

同社の状況

上記状況下、同社は、「流通」の立場からパチンコホールの持続的な集客に寄与するような提供時期を選択、大型タイトルの投入時期を遊技機メーカー各社から有力タイトルが相次いで投入された第 3 四半期から第 4 四半期に変更したとしている。

第 4 四半期に関し、大型タイトル第 1 弾として 2012 年 1 月からパチンコ・ヱヴァンゲリヲンシリーズ最新作、『CR ヱヴァンゲリヲン 7』を投入、マーケットの高い支持を得た模様。また、回復基調の続くパチスロ市場の動向とあわせ、大型タイトル第 2 弾としてパチスロ最新作『ヱヴァンゲリヲン～生命の鼓動～』を 2012 年 2 月に投入、大型タイトル第 3 弾として『モンスターハンター』を 2012 年 3 月に投入した。

なお、パチスロ遊技機『モンスターハンター』が、タイで発生した洪水の影響で一部部材調達が困難であったため、販売の一部が 2013 年 3 月期にずれ込んだほか、第 4 四半期にビスティブランドで発売を予定していたタイトルの一部販売時期を、2012 年 4 月 1 日以降の内規変更に対応した仕様とするために、2013 年 3 月期へと変更したとのことである。

パチンコ遊技機販売台数は 233,223 台（前年比 29,391 台減）、パチスロ遊技機販売台数は 179,167 台（同 38,492 台減）であった。

- モバイル・フィールド：売上高1,924百万円（前年比5.3%減）、営業利益11百万円（同95.1%減）

営業利益が減益だが、これはセグメント開示の都合上、一部のモバイルコンテンツの実績がフィールズ単体（PS・フィールド）に計上されているためである。そのため、モバイル関連の実績が低調であったというわけではない。

- スポーツエンタテインメント・フィールド：売上高1,945百万円（前年比10.4%減）、営業利益7百万円（2011年3月期は営業損失290百万円）

事業再編の成果等があり、収益が黒字化した。

- その他・フィールド：売上高5,460百万円（前年比7.2%減）、営業損失139百万円（2011年3月期は営業利益315百万円）

営業損失だが、これは、コミック誌『月刊ヒーローズ』創刊や映画『ベルセルク』制作・公開など、IP の取得・創出への投資を進めた結果である。

株式会社小学館クリエイティブとの共同出資で設立した出版社 株式会社ヒーローズは、2011 年 11 月 1 日にコミック誌『月刊ヒーローズ』を創刊、2012 年 6 月 1 日発売の 8 号まで発行している。（2012 年 6 月現在）

ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント株式会社は、劇場アニメーション『ベルセルク』シリーズ第 1 部「黄金時代篇 I 覇王の卵」を 2012 年 2 月に全国公開。続く第 2 部「黄金時代篇 II ドルドレイ攻略」についても、2012 年 6 月に公開が決定している。

株式会社円谷プロダクションは、ウルトラマンシリーズ最新作となる映画『ウルトラマンサーガ』を 2012 年 3 月に全国公開した。

パチンコ・パチスロ市場の動向（2012 年 5 月決算説明会より）
同社の調査によると、直近のパチンコ・パチスロ市場は以下の通りであるという。

パチンコ遊技機タイプ別設置シェア動向
パチンコホールのパチンコ遊技機タイプ別設置シェア動向は、甘デジタイプは安定的に推移し、MAX タイプ及びミドルハイと類されるタイプは縮小傾向が継続。一方、『CR ヱヴァンゲリヲン 7』のようなミドルローやライトミドルに類されるタイプの設置シェアが拡大してきている。ファンのニーズが「射幸性の高い仕様」から「魅力的なコンテンツを有し、射幸性が低く比較的遊べる仕様」へシフトしてきていると同社はみている。

> 注：パチンコのスペック別区分（大当たり確率の区分）は同社による（以下、同様）。すなわち、マックスタイプ：1/370～1/399、ミドルハイ：1/320～1/369、ミドルロー：1/280～1/319、ライトミドル：1/150～1/279、甘デジ：1/149 以上である。

パチンコ 稼動動向
パチンコ稼動動向は、2007 年から 2008 年にかけては高水準（約 25,000 個/日・台）で推移。その後、2009 年以降は射幸性の高い MAX タイプの台頭もあって、2011 年まで下降傾向が続いた。しかし、2011 年以降はミドルローやライトミドルの普及もあり、安定的な水準（約 20,000 個/日・台）にて横ばいで推移、底打ちしている印象があるとのことだ。

パチスロ 稼動動向
パチスロの稼動動向は、2007 年 10 月に 5 号機に完全シフトして以降、大きく低下（約 9,000 枚/日・台）していた。しかし、2010 年以降は、ART（Assist Replay Time）タイプと類される遊技機を中心に回復し、直近は拡大基調（約 11,000 枚/日・台）が続いている。なお、現在の稼動実績は、4 号機の後半期と同水準である。

2012 年 3 月期（4 月～3 月）販売有力タイトル
2012 年 3 月期のパチンコ市場において、4 万台以上販売された有力タイトルは 15 機種。こ

のうち同社の販売機種は、『CR ayumi hamasaki 浜崎あゆみ物語 –序章–』、『CR ヱヴァンゲリヲン 7』の 2 機種であった。一方、パチスロ市場においては、1.5 万台以上販売された有力タイトルは 17 機種。このうち同社の販売機種は、『旋風の用心棒～胡蝶の記憶～』、『ヱヴァンゲリヲン～生命の鼓動～』、『モンスターハンター』の 3 機種であった。パチスロは業界全体で、下半期に大きなヒット機種が集中した。

パチンコ・パチスロ新機種の販売状況

同社は、市場全体におけるパチンコ新機種販売台数は、前期と変わらない水準であったと推測。一方、パチスロ新機種は前期を大きく上回り、100 万台を超えた水準になったと推測している。

新たな経営方針（2012 年 3 月期決算短信より）

同社は、数年前から中長期的な成長・発展を遂げるために、上場時以来の PS 分野に主軸をおいたビジネスモデルから IP に主軸を置いたビジネスモデルへの戦略転換を企図してきた。今般、上場 10 年目、設立 25 周年を迎えるタイミングで、次の四半世紀を見据えた「成長するビジネスモデル」として戦略を整理・構築し、さらなる成長・発展を期していると同社は述べている。

2011 年 3 月期通期実績

2011 年 3 月期は、売上高が 103,593 百万円（前年比 56.2%増）、営業利益は 13,136 百万円（前年比 61.7%増）と大幅な増収増益となった。同社はその要因として以下の点を挙げている。

パチスロ遊技機販売において、2010 年 3 月に発売を開始した『新鬼武者』の追加受注が好調であったほか、『俺の空～蒼き正義魂～』、『モバスロ ヱヴァンゲリヲン～真実の翼～』などの新機種販売も堅調に推移し、過去最高の販売台数となったこと
株式会社円谷プロダクション、株式会社デジタル・フロンティアの 2 社を 2010 年 4 月に連結子会社化し、グループ事業関連の収益改善が進んだこと

2011 年 3 月期のパチンコ遊技機総販売台数は 262,614 台（前年比 68,120 台減）、販売台数シェア（注）は 9.1%と前年と同水準であった。パチンコ遊技機は『CR ヱヴァンゲリヲン～始まりの福音～』20.5 万台の貢献が大きい。パチスロ遊技機総販売台数は 217,659 台（前年比 98,513 台増）で同シェアは前年比 5.6 ポイント増の 24.5%と大幅に拡大し、前年に引き続き業界トップであった。パチスロ遊技機は『モバスロ ヱヴァンゲリヲン～真実の翼～』5.5 万台（継続販売中）、『新鬼武者』6.3 万台、『俺の空～蒼き正義魂～』3.8 万台、『戦国 BASARA2』1.6 万台とバランスの取れたラインナップで過去最高の販売台数となった。
グループ事業の単純合算営業利益（PS・フィールド以外）は 261 百万円で、2010 年 3 月期

の営業損失 1 百万円から改善した。

注：販売シェアは同社調べ

2010 年 3 月期通期実績

2010 年 5 月 10 日に同社は通期決算を発表した。

2010 年 3 月期 業績のレポートカード

売上高は 663.4 億円（前年同期比 9.2%減）、営業利益は 81.2 億円（前年同期比 314.3%増）、経常利益は 77.6 億円（前年同期比 682.9%増）、当期純利益は 32.8 億円（2009 年 3 月期損失 14.8 億円に対し）であった。

同社の通期業績予想値に対する達成率は以下の通り。

- 売上高: 94.8% （通期業績予想 700億円に対し）
- 営業利益: 81.2% （通期業績予想 100億円に対し）
- 経常利益: 77.6% （通期業績予想 100億円に対し）
- 当期純利益: 73.1% （通期業績予想 45億円に対し）

売上高

目標: 700 億円（前年同期比 4.2%減）

実績: 663 億円（前年同期比 9.2%減）

売上総利益

目標: 285 億円 売上総利益（前年同期比 18.6%増）

実績: 268 億円（前年同期比 11.9%増）

販管費・営業利益

目標: 185 億円 販管費（前年同期比 16.1%減）

実績: 187 億円（前年同期比 15.0%減）

目標: 100 億円 営業利益（前年同期比 410.2%増）

実績: 81 億円（前年同期比 314.5%増）

経常利益

目標: 100 億円（前年同期比 909.1%増）

実績: 77 億円（前年同期比 683.1%増）

当期純利益

目標: 45 億円（09 年 3 月期は 14 億円の当期純損失）

実績: 32 億円

補足的な説明

連結売上高は期初会社予想を幾分下回る結果（700 億円の予想に対し 5.2%減の 663 億円）となった。個別売上高は会社予想により近い数値ではあったが、同じく予想を下回る結果（630 億円の予想に対し 2.6%減の 613 億円）となった。

通期計画に対しては残念ながら未達となったが、パチンコ・パチスロ事業は成長基調を回復している模様である。2010 年 3 月期の遊技機総販売台数は、2009 年 3 月期の 331,205 台に対して前年同期比 35.8%増の 449,880 台（パチンコ遊技機 330,734 台、パチスロ遊技機 119,146 台）となった。SR 社では当初 450,000 台～500,000 台と予想していたため、販売台数の実績はその予想レンジの下限に相当する。しかし、パチンコ遊技機とパチスロ遊技機の利益額に差があるため、SR 社では総販売台数だけを考慮することはあまり有意義ではないと考える。パチンコ遊技機の販売台数が低下しても、パチスロ遊技機の販売台数の僅かな増加により容易にカバー可能な状況にある。総合すると、パチスロ事業はほぼ予想通りであり、一方のパチンコ事業は予想を下回る結果であった。
パチンコ事業については、『ヱヴァンゲリヲン』シリーズが引き続き収益の中核であるが、その他のタイトルにおいても 10 万台の販売実績をあげている。パチンコ市場全体の動向として、大型タイトルと射幸性の高い MAX タイプの遊技機を導入する傾向にある。一方、パチスロ市場においては、ゲーム性の向上により回復傾向にあり、収益に好影響を及ぼす可能性がある。

2010 年 3 月期の連結販管費は、期初予想を小幅に上回ったものの、前年比では 2009 年 3 月期に子会社であった株式会社ディースリーの非連結化の影響が大きく、大幅に減少した。
連結営業利益は連結子会社の全体的な業績が収益改善し、同社は、大部分の子会社の営業利益は「ほぼ予想通りであった」とコメントしている。

年間配当は 1 株当たり 4,500 円（中間 2,000 円、期末 2,500 円）であり、2009 年 3 月期の配当実績と同一である。なお、2010 年 3 月期の連結配当性向は 45.9%となっている。

損益計算書

損益計算書（百万円）	10年3月期 連結	11年3月期 連結	12年3月期 連結	13年3月期 連結	14年3月期 連結
売上高	**66,342**	**103,593**	**92,195**	**108,141**	**114,904**
前年比	-9.2%	56.1%	-11.0%	17.3%	6.3%
売上原価	39,452	68,464	60,865	74,862	81,092
売上総利益	**26,889**	**35,129**	**31,330**	**33,279**	**33,812**
販売費及び一般管理費	18,764	21,993	22,803	22,964	24,020
営業利益	**8,124**	**13,136**	**8,527**	**10,314**	**9,791**
前年比	314.5%	61.7%	-35.1%	21.0%	-5.1%
営業外収益	484	1,136	574	738	1,313
営業外費用	846	588	440	784	1,339
経常利益	**7,761**	**13,684**	**8,661**	**10,268**	**9,765**
前年比	683.1%	76.3%	-36.7%	18.6%	-4.9%
特別利益	53	215	8	10	29
特別損失	597	488	404	1,276	207
税引前利益	**7,218**	**13,410**	**8,265**	**9,002**	**9,588**
法人税等	3,900	5,883	2,099	4,224	4,143
少数株主利益	29	6	174	57	74
当期利益	**3,289**	**7,520**	**5,991**	**4,720**	**5,370**
前年比	-	128.6%	-20.3%	-21.2%	13.8%

出所：会社データよりSR社作成。

*表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

業績概要

パチンコ遊技機の売上高は手数料収入であるのに対し、パチスロ遊技機の場合は遊技機全体の価格が売上高というように計上方法が異なるため、売上高はパチンコ・パチスロ遊技機の販売ミックスに影響を受ける。同社の営業利益は市場の好景気・不景気のサイクルのトレンドに沿った動きをしている。

貸借対照表

貸借対照表 （百万円）	10年3月期 連結	11年3月期 連結	12年3月期 連結	13年3月期 連結	14年3月期 連結
現金及び預金	15,916	15,873	18,344	23,314	29,583
受取手形及び売掛金	33,088	27,948	34,402	42,017	29,155
たな卸資産	1,519	1,357	3,134	2,343	3,133
その他	6,171	5,873	6,931	5,035	5,050
流動資産	**56,694**	**51,051**	**62,811**	**72,709**	**66,921**
有形固定資産	9,721	10,089	10,980	11,151	12,104
無形固定資産	2,333	5,070	4,372	4,540	4,365
投資その他資産	12,578	12,760	15,437	18,226	21,477
固定資産	**24,634**	**27,920**	**30,790**	**33,918**	**37,948**
資産合計	**81,329**	**78,971**	**93,601**	**106,628**	**104,869**
支払手形及び買掛金	26,610	17,939	29,100	36,604	33,105
短期有利子負債	720	869	1,068	943	692
その他	8,515	8,779	7,757	9,818	7,933
流動負債	**35,845**	**27,587**	**37,925**	**47,365**	**41,730**
長期有利子負債	1,510	965	439	109	50
その他	2,785	3,397	3,682	4,055	4,336
固定負債	**4,295**	**4,362**	**4,121**	**4,164**	**4,386**
負債合計	**40,141**	**31,949**	**42,046**	**51,529**	**46,116**
株主資本	**41,741**	**47,601**	**51,895**	**54,957**	**58,670**
純資産	**41,187**	**47,021**	**51,555**	**55,098**	**58,753**
負債純資産合計	**81,329**	**78,971**	**93,601**	**106,628**	**104,869**
運転資金	7,997	11,366	8,436	7,756	-817
有利子負債合計	2,230	1,834	1,507	1,052	742
ネット・デット	-13,686	-14,039	-16,837	-22,262	-28,841

出所：会社データよりSR社作成

*表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

同社の流通販売業者としての役割と取引パートナーとしての機能を反映して、売上増に伴い売掛金も増加する傾向がある。同社は、パチンコ遊技機を貸借対照上には計上しないため、たな卸資産はそれほど重要な項目ではない。また、ネット有利子負債（有利子負債から現預金を控除）がマイナスの状態が長く続いている。自己資本比率は 2003 年 3 月期～2013 年 3 月期の間、39.1%～77.6%で推移している。

キャッシュ・フロー計算書

キャッシュフロー計算書（百万円）	10年3月期 連結	11年3月期 連結	12年3月期 連結	13年3月期 連結	14年3月期 連結
営業活動によるCF (A)	8,429	8,005	10,015	13,570	16,322
投資活動によるCF (B)	-1,011	-4,356	-4,798	-6,263	-8,018
FCF (A+B)	7,418	3,649	5,217	7,307	8,304
財務活動によるCF	-2,687	-3,915	-2,565	-2,277	-2,018
減価償却費（A）	1,368	1,734	1,962	2,207	2,164
設備投資（B）	919	1,490	2,420	3,312	3,449
運転資金増減（C）	4,691	3,369	-2,930	-680	-8,573
単純FCF（純利益+A-B-C）	-953	4,395	8,463	4,295	12,658

出所：会社データよりSR社作成

*表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

運転資金の変動が大きいことなどから営業キャッシュ・フローも比較的大きく変動してきた。

単純フリーキャッシュ・フローがマイナスとなる際は、遊技機販売の増加により運転資金が増えていることが多い。

その他情報

沿革

同社は 1988 年、創業者であり現・代表取締役会長（CEO）である山本英俊氏により愛知県名古屋市で設立された。パチンコ業界に関わる契機は、同氏の父が経営する会社がパチンコホール運営に携わっていたことによる。山本氏は、パチンコホール運営改善のためのサポートに手腕を発揮し、腕利きのアドバイザーであること示した。

フィールズは、設立当初からの 10 年間で、遊技機の販売にあわせてパチンコホールの空間設計や遊技機の導入に関する提案で事業を成長させた。1992 年、九州、東京に続き、1995 年、東北、中国、四国、関西に支店（営業所）を設置し、事業の全国展開を遂げた。

顧客ニーズを重視する同社は、パチンコホールが、ファンを惹きつける最高の遊技機を望んでいると思い至った。当時、パチンコホールは特定メーカー1 社のみとの契約が業界慣行となっており、人気タイトルをパチンコホールが自由に選べる柔軟なシステムが必要とされた。同社を業界内における独立系流通企業と位置づけることで、同社は利益が見込めるニッチ市場の扉を開き、以来事業の強化を図っている。

同社の過去 10 年間におけるマイルストーンとして、複数の大手遊技機メーカーとのパートナーシップが挙げられる。同社沿革上の転換期は、2000 年にサミー株式会社の子会社である株式会社ロデオの遊技機販売を開始し、さらに 2002 年、株式会社ロデオに 35%出資したことである。株式会社ロデオは、同社が第三者から版権を調達できることを示した。このケースでは、株式会社ロデオが東映株式会社（東証 1 部 9605）から『ガメラ』の版権を得ている。パチスロ遊技機『ガメラ』は当時 6 万台と好調な販売成績を上げた。この出来事はまた、同社の自社サービスの価格決定権向上にもつながった。この新たなビジネスモデルによって、1 台あたりの売上高が事実上倍増したことは、特筆すべき点である。

2000 年はじめから、同社は遊技機の企画開発・販売以外にも、コンテンツの創出及びマルチユースを図るため様々な独立事業を立ち上げた。これらには、スポーツジムやプロ・アスリートのためのスポーツ・マネージメント・オフィス、ゲームソフトウェア会社、雑誌出版社、モバイルコンテンツ会社などが含まれる。2003 年、同社は JASDAQ 市場に上場（JASDAQ2767）した。同年、株式会社 SANKYO グループの株式会社ビスティと業務提携し、2008 年には株式会社 SANKYO が同社株式を 15%保有する関係に至っている。また、同社は株式会社オリンピア（未上場）と業務提携（2006 年）し、後に京楽産業．株式会社と共同事業に関する契約を締結した（2008 年）。

2007 年、同社はゲーム　・IT 業界担当のアナリストとして第一線で活躍していた大屋高志氏

を、新たに代表取締役社長（COO）として迎え入れた。同氏の就任直後から、遊技機の企画・販売業務を体系化することにより、日常業務の効率化と情報管理の改善に焦点を当てた。すなわち、より業務効率の向上に主眼を置くようになったのであった。同時に大屋氏の社長就任によって山本会長は将来的なビジョンを考える時間と余裕を持つことが出来たと言えよう。

2008 年以降については、同社が遊技機の流通企業から IP を基軸とした企業へと変革を図っている期間と位置付けられよう。

ニュース&トピックス

2014 年 8 月

2014 年 8 月 8 日、同社は、株式会社ビスティ製パチンコ機『CR ayumi hamasaki 2』の全国発売を発表した。同機は 2014 年 10 月からパチンコホールに設置される予定である。

2014 年 7 月

2014 年 7 月 15 日、同社は、株式会社エンターライズ製パチスロ新機種『パチスロ 戦国 BASARA3』の全国発売を発表した。当機は 2014 年 9 月からパチンコホールに設置される予定である。

2014 年 5 月

2014 年 5 月 7 日、同社は 2015 年 3 月期業績予想を発表した。

2015 年 3 月期業績予想

- 売上高：100,000百万円
- 営業利益：5,000百万円
- 経常利益：5,000百万円
- 当期純利益：2,500百万円
- 1株当たり当期純利益：75.34円

業績予想の前提として、遊技機販売では、新たに株式会社ディ・ライトおよび株式会社七匠との間で事業提携を開始した。 その一方、サミー株式会社および株式会社ロデオとは、事業提携関係全般のあり方について協議を重ねている状況下にある。そのため、2014 年 5 月時点で、株式会社ロデオの製造する商品は、2014 年 3 月期から 2015 年 3 月期に延期した一機種とし、その他の商品は計画に含めていない。

同日、同社は、株式会社大一商会（以下、「大一商会」）グループである株式会社ディ・ライ

ト（以下、「ディ・ライト」）との業務提携に関して発表した。

同社によれば、大一商会と同社は、新規性の高い遊技機を創出・展開すべく、同社が有するIP や全国流通網を活用することで両社合意し、大一商会グループであるディ・ライトと共同事業に関する業務提携に至ったという。

同日、同社は、株式会社七匠（以下、「七匠」）との業務提携に関して発表した。

同社によれば、七匠は、2013 年に日本遊技機工業組合に加盟した新興の遊技機メーカーである。同社は七匠の株式 210 株（持株比率 38.9%）を保有している。

2014 年 3 月
2014 年 3 月 18 日、同社は、2014 年 3 月期通期業績予想の修正を発表した。

2014 年 3 月期通期業績予想の修正
- 売上高：114,000百万円（前回予想120,000百万円）
- 営業利益：9,600百万円（同12,500百万円）
- 経常利益：10,300百万円（同12,500百万円）
- 当期純利益：5,200百万円（同6,300百万円）

修正の理由は、遊技機事業においては、パチスロ遊技機の商品ラインアップの強化・拡充に努め比較的堅調に推移したが、一機種を 2015 年 3 月期の販売に変更したためとしている。また、インタラクティブ・メディアにおいては、知的財産の価値向上と収益の最大化を図るために、ソーシャル・ゲームのタイトルの選択と集中を進めており、その結果、2014 年 3 月期の投入タイトル数が減少したとのことである。

2014 年 1 月
2014 年 1 月 28 日、同社は、株式会社エンターライズ製パチスロ機『パチスロモンスターハンター～月下雷鳴～』の全国発売を発表した。当機は 2014 年 3 月からパチンコホールに設置される予定である。

同日、同社は株式会社オッケー. 製パチンコ機『ぱちんこ 新鬼武者』の全国発売を発表した。

2014 年 1 月
2014 年 1 月 7 日、同社は、株式会社ビスティ製パチスロ新機種『エヴァンゲリオン～決意

の刻～』の全国発売を発表した。当機は 2014 年 2 月からパチンコホールに設置される予定である。

2013 年 7 月

2013 年 7 月 31 日、同社は、株式会社ビスティ製パチスロ新機種『パチスロ ウルトラマンウォーズ』の全国発売を発表した。当機は 2013 年 10 月からパチンコホールに設置される予定である。

2013 年 7 月 29 日、同社は、株式会社エンターライズ製パチスロ新機種『デビル メイ クライ 4』の全国発売を発表した。当機は 2013 年 9 月からパチンコホールに設置される予定である。

2013 年 7 月 17 日、同社はパチスロ新機種『回胴黙示録カイジ 3』の全国発売を発表した。当機は 2013 年 9 月からパチンコホールに設置される予定である。

2013 年 7 月 9 日、同社は株式会社オッケー．製パチンコ機『新世紀ぱちんこベルセルク』の発売を発表した。当機は 2013 年 8 月からパチンコホールに設置される予定である。

2013 年 6 月

2013 年 6 月 5 日、同社は株式会社ビスティ製パチンコ機『CR ヱヴァンゲリヲン 8』の発売を発表した。当機は 2013 年 7 月からパチンコホールに設置される予定である。

2013 年 3 月

2013 年 3 月 12 日、同社は株式会社ビスティ製パチンコ機『CR 蒼天航路』の発売を発表した。当機は 2013 年 5 月からパチンコホールに設置される予定である。

2013 年 2 月

2013 年 2 月 12 日、同社は株式会社ロデオ製パチスロ機『新鬼武者 再臨』の発売を発表した。当機は 2013 年 3 月からパチンコホールに設置される予定である。

2013 年 2 月 1 日、同社は 2013 年 3 月期通期会社予想の修正を発表した。

2013 年 3 月期通期会社予想
- 売上高：107,000百万円（前回予想115,000百万円）
- 営業利益：9,000百万円（同14,000百万円）

- 経常利益：9,000百万円（同14,500百万円）
- 当期純利益：4,500百万円（同7,300百万円）

同社によれば、当期の遊技機販売市場は、パチスロ市場が、自主規制対応等で下半期に大型商品が集中する傾向となり、パチンコ市場は、新しいゲーム性をもった商品に人気が集中するなど、商品力の高い遊技機が求められる傾向が強まったとのことだ。そして、市場環境に対応するため、同社は、（当初販売予定の）主要 3 タイトルにつき各社と協議の上、商品力の向上を目的に追加開発を決定し、販売時期を見直していた。

そうした状況にあったものの、同社は、下半期販売予定のパチスロ機（下記 2 タイトル）の商品力が高いため、業績の達成は可能と判断、通期会社予想を維持していたという。しかし、下記状況を鑑み、今回業績予想を修正したとのことだ。

1）2012 年 12 月に発売したパチスロ機『バイオハザード 5』（株式会社エンターライズ製）は、株式会社エンターライズのブランドとしては、過去の実績をはるかに上回る引き合いがあった。しかし、同社及び株式会社エンターライズが納期・部品調達・生産能力等の諸問題を解決すべく努力をしたが、全ての需要に応えきれなかった

2）現在、営業活動中のパチスロ機『EVANGELION』（株式会社ビスティ製）は、機種に対する評価は高いものの、年末に導入された大型タイトルが振るわず、ホールの大量導入への機運が低下、現在のところ想定以下の受注に留まっている

なお、期末配当予想は、1 株当たり 25 円で変更はない。

2013 年 1 月

2013 年 1 月 9 日、同社は株式会社ビスティ製パチスロ機『EVANGELION』の発売を発表した。当機は 2013 年 2 月からパチンコホールに設置される予定である。

2012 年 12 月

2012 年 12 月 13 日、同社は株式会社ロデオ製パチスロ機『魁!!男塾 ～天挑五輪大武會編～』の発売を発表した。当機は 2013 年 2 月からパチンコホールに設置される予定である。

2012 年 9 月

2012 年 9 月 26 日、同社は株式会社エンターライズ製パチスロ機『バイオハザード 5』の発売を発表した。当機は 2012 年 12 月からパチンコホールに設置される予定である。

2012 年 8 月

2012 年 8 月 29 日、同社は京楽産業．株式会社との提携第 1 弾として、株式会社オッケー．製パチンコ機『新世紀ぱちんこ 攻殻機動隊　STAND ALONE COMPLEX』の発売を発表した。同機は 2012 年 10 月からパチンコホールに設置される予定。「オッケー．」は、京楽産業．株式会社と同社が相互に協力し、新たな市場創造とファン拡大を実現するために立ち上げた新ブランドである。

2012 年 8 月 23 日、同社は株式の分割及び単元株制度の採用等について発表した。
同社は、2012 年 8 月 23 日開催の取締役会において、株式の分割、単元株制度を採用することを決議したとしている。同社リリース文によれば詳細は以下の通り。

Ÿ　株式分割
2012 年 9 月 30 日（同日は株主名簿管理人の休業日につき、実質上は 2012 年 9 月 28 日）を基準日、2012 年 10 月 1 日を効力発生日として、普通株式 1 株につき 100 株の割合をもって分割する（発行済株式数は 347 千株から 34,700 千株へ）。

Ÿ　単元株制度の採用
上記、株式分割の効力発生日（2012 年 10 月 1 日）をもって単元株制度を採用し、単元株式数を 100 株とする。

Ÿ　配当予想の修正
2013 年 3 月期の配当予想については、株式分割に伴い 2012 年 5 月 9 日に発表した 1 株当たりの予想期末配当金 2,500 円を 25 円にする。なお、本件は株式分割に伴う配当予想の修正であり、配当予想の実質的な変更はない。

2012 年 7 月

2012 年 7 月 3 日、同社は株式会社ビスティ製パチスロ機『夜王』の発売を発表した。当機は 2012 年 8 月からパチンコホールに設置される予定である。

2012 年 5 月

2012 年 5 月 28 日、同社は株式会社ビスティ製パチンコ機『CR 戦国 BASARA3～関ヶ原の戦い～』の発売を発表した。当機は 2012 年 7 月からパチンコホールに設置される予定である。

2012年4月

2012年4月24日、同社は株式会社ビスティ製パチスロ機『GTO Limit Break』の発売を発表した。当機は2012年6月からパチンコホールに設置される予定である。

2012年4月10日、同社は株式会社ビスティ製パチンコ機『EVA ライトⅢ』の発売を発表した。当機は2012年5月からパチンコホールに設置される予定である。

2012年3月

2012年3月16日、同社は2012年3月期通期会社予想の修正を発表した。

会社予想の修正内容は下記の通り。

- 売上高：92,000百万円（前回予想100,000百万円）
- 営業利益：8,400百万円（同14,000百万円）
- 経常利益：8,500百万円（同14,000百万円）
- 当期純利益：6,000百万円（同8,000百万円）

同社によれば、1）第4四半期にビスティブランドで発売を予定していたタイトルの一部販売時期が2013年3月期に変更になったこと、2）販売中のパチスロ遊技機『モンスターハンター』が、タイで発生した洪水の影響で一部部材調達が困難であったため、販売の多くが2013年3月期にずれ込む見通しとなったこと、などが上記修正の理由だという。

1）に関して補足すると、内規変更への対応など商品力強化に向けた開発期間を延長する旨の要請がメーカーよりなされたとのことである。また、2）について、足下のパチスロ遊技機『モンスターハンター』の受注状況は、市場の高い評価を得て好調に推移している模様だ。

なお、業績予想は修正されたが、配当予想に変更はなく1株当たりの配当金は通期5,000円を予定している。

2012年2月

2012年2月13日、同社は株式会社ロデオ製パチスロ機『モンスターハンター』の発売を発表した。当機は2012年3月からパチンコホールに設置される予定である。

2012年1月

2012年1月18日、同社は株式会社ビスティ製パチスロ機『ヱヴァンゲリヲン～生命の鼓動～』の発売を発表した。当機は2012年2月からパチンコホールに設置される予定である。

2011 年 12 月

2011 年 12 月 26 日、同社は同日開催の取締役会で、株式会社ユニバーサルエンターテインメント（JASDAQ6425）と様々なエンタテインメントの分野で共同事業を推進する旨の基本合意書の締結を決議したと発表した。

基本合意書の概要

- 同社と株式会社ユニバーサルエンターテインメントは、株式会社ユニバーサルエンターテインメントの100%子会社である株式会社ミズホを通じて共同事業を開始することに合意
- 同社は、2012年1月上旬を目処にミズホ社が実施する第三者割当増資を引き受け、株式会社ミズホの株式198株（持株比率49.75%）を取得する予定、払込総額は約10億円となる見込み
- 同社と株式会社ユニバーサルエンターテインメントは、上記共同事業に留まらず、広くエンタテインメントの分野で共同事業の可能性を模索していくことで合意

2011 年 11 月

2011 年 11 月 15 日、同社は株式会社ビスティ製パチンコ機『CR エヴァンゲリヲン 7』の発売を発表した。当機は 2012 年 1 月からパチンコホールに設置される予定である。

2011 年 10 月

2011 年 10 月 4 日、同社はゲームソフトメーカー大手の株式会社カプコンのグループ会社である株式会社エンターライズ製パチスロ機『ストリートファイターIV』の発売を発表した。当機は 2011 年 11 月からパチンコホールに設置される予定である。

2011 年 9 月

2011 年 9 月 6 日、同社は株式会社ロデオ製パチスロ機『ラーゼフォン』の発売を発表した。当機は 2011 年 10 月からパチンコホールに設置される予定である。

2011 年 8 月

2011 年 8 月 23 日、同社は同日開催の取締役会において、同社の連結子会社であるジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社の事業再編を決議したと発表した。

本事業再編の概要は以下 1）および 2）である。

1） ジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社のフィットネスクラブ事業を会社分割（簡易吸収分割）し、その事業を同社が承継する
2） 本吸収分割後、ジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社は解散し、特別清算する

同社は事業再編の目的について以下のコメントをしている。

Ÿ ジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社のフィットネスクラブ事業については、同社リソースを活用して今後も成長機会が見込まれることや、同社とのシナジー効果が高いことを踏まえ、本吸収分割を決議した
Ÿ ジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社のその他の事業（ライツ事業、アスリート·マネジメント事業）については、収益機会の創出を図ることは困難と判断し、ジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社の解散と同時に撤退する

本事業再編が同社の業績に与える影響については算定中であり、判明次第報告するとのことである。

2011 年 6 月

2011 年 6 月 22 日、同社は株式会社ロデオ製パチスロ機『旋風の用心棒～胡蝶の記憶～』の発売を発表した。当機は 2011 年 8 月からパチンコホールに設置される予定である。

2011 年 5 月

2011 年 5 月 13 日、同社は株式会社ビスティ製パチンコ機『CR ayumi hamasaki 浜崎あゆみ物語 –序章– 』の発売を発表した。当機は 2011 年 7 月からパチンコホールに設置される予定である。

2011 年 4 月

2011 年 4 月 19 日、同社は株式会社ビスティ製パチスロ機『SAMURAI 7』の発売を発表した。当機は 2011 年 5 月からパチンコホールに設置される予定である。

2011 年 2 月

2011 年 2 月 2 日、同社は、株式会社ビスティ製パチスロ機『モバスロ ヱヴァンゲリヲン～真実の翼～』の発売を発表した。当機は 2011 年 3 月からパチンコホールに設置される予定である。

2011 年 1 月

2011 年 1 月 14 日、同社はゲーム大手の株式会社カプコンのグループ会社である株式会社エンターライズ製パチスロ機『戦国 BASARA2』の発売を発表した。当機は 2011 年 2 月からパチンコホールに設置される予定である。

2011 年 1 月 14 日、同社は株式会社 AQ インタラクティブ（東証 2 部 3838）の連結子会社である株式会社マイクロキャビンの株式を譲り受けることについて最終合意に至り、株式会社 AQ インタラクティブと株式の譲渡契約書を締結することを決議したと発表した。同社のリリース文の概要は以下。

- 2011年1月14日付で同社は株式会社マイクロキャビンの株式のうち85%を取得、株式会社マイクロキャビンは同社の連結子会社となる
- 株式取得は自己資金で行う予定。取得価額は756百万円
- 株式取得の理由は、株式会社AQインタラクティブとの関係強化や同社グループと株式会社マイクロキャビンとのシナジーが期待できるため
- 株式会社AQインタラクティブは引き続き株式会社マイクロキャビンの株式の15%を保有する

2011 年 1 月 6 日、同社は株式会社ビスティ製パチンコ機『CR カンフーパンダ』の発売を発表した。当機は 2011 年 2 月からパチンコホールに設置される予定である。

2010 年 12 月

2010 年 12 月 7 日、同社は株式会社ロデオ製パチスロ機『超重神グラヴィオン』の発売を発表した。アニメ「超重神グラヴィオン」は大張正巳氏が原作・監督を務め、デザインやストーリーの王道と革新を融合させた新しいロボットアニメとして、2002 年および 2004 年にフジテレビ系列にて放送されたコンテンツである。当機は 2011 年 1 月からパチンコホールに設置される予定となっている。

2010 年 11 月

2010 年 11 月 4 日、同社は通期業績予想の上方修正および第 2 四半期末配当予想の増額修正を発表した。

2010 年 10 月

2010 年 10 月 20 日、同社は株式会社ロデオ製パチスロ機『俺の空～蒼き正義魂～』の発売

を発表した。当機はロデオ 10 周年シリーズの第 3 弾であり、2010 年 12 月からパチンコホールに設置される予定である。

2010 年 10 月 5 日、同社は株式会社ビスティ製パチンコ機『CR ヱヴァンゲリヲン～始まりの福音～Light ver.』の発売を発表した。当機は『CR ヱヴァンゲリヲン～始まりの福音～』**の**ライトバージョンとして大当たり確率を高め、魅力的なゲーム性を実現したと同社はコメントしている。2010 年 11 月からパチンコホールに設置される予定である。

2010 年 8 月
2010 年 8 月 4 日、同社は 2011 年 3 月期上期の会社予想の上方修正を発表した。

2010 年 7 月
2010 年 7 月 5 日、同社は株式会社ビスティ製パチスロ機『アベノ橋魔法☆商店街』の発売を発表した。このパチスロ遊技機は株式会社ガイナックスにより企画・制作され、2002 年度文化庁メディア芸術祭の受賞作品の「アベノ橋魔法☆商店街」をコンテンツとして採用した。2010 年 8 月からパチンコホールに設置される予定である。

2010 年 6 月
2010 年 6 月 24 日、同社は同日開催の取締役会にて、同社の連結子会社である株式会社デジタル・フロンティアの株式の追加取得することを決議した（株式譲渡期日は 2010 年 6 月 30 日を予定している）。詳細は以下の通りである。

- 株式数：60株
- 発行済株式総数に対する割合：12.63%
- 異動前の所有株式数：353株（所有割合：74.31%）
- 異動後の所有株式数：413株（所有割合：86.94%）

同社の 2011 年 3 月期の連結及び個別業績に与える影響は軽微である。

2010 年 4 月
2010 年 4 月 30 日、同社は株式会社ビスティ製パチンコ遊技機『CR ヱヴァンゲリヲン～始まりの福音～』の発売を発表した。映画「ヱヴァンゲリヲン新劇場版：序」に加え、「ヱヴァンゲリヲン新劇場版：破」のハイクオリティ映像を用いており、筐体にはヱヴァ初号機を表現した新専用枠「ダブルインパクト」を採用している。2010 年 6 月に各地のパチンコホールに設置されている。

2010 年 4 月 20 日、同社は株式会社ロデオ製パチスロ遊技機『ガメラ』の発売を発表した。ロデオブランド 10 周年記念タイトルの第 2 弾である『ガメラ』は、ロデオ第 1 弾作品として 2000 年に登場した初代『ガメラ』の "誰にでも打てるパチスロ"というコンセプトのままに、「連続演出」と「リール制御」を再現しつつ、現代のゲーム・システムを搭載することによって、新たなマシンへ進化したとフィールズがコメントしている。2010 年 6 月からパチンコホールに設置されている。

同社は **2010 年 4 月 15 日**、株式会社デジタル・フロンティアの株式取得について追加リリースを発表した。以下の情報は同リリースを反映してアップデートされた。アップデートされた情報は太字でハイライトされている。

同社は **2010 年 3 月 26 日**、前日開催の取締役会にて株式会社ティー・ワイ・オーの連結子会社である株式会社デジタル・フロンティアの株式を譲り受けることについて決議し、株式会社ティー・ワイ・オーと基本合意書を締結した、とリリース発表した。同合意書は、フィールズは株式会社ティー・ワイ・オーが 84.21%保有する株式会社デジタル・フロンティア の株式のうち、74.31%を取得することを前提としたものである。同リリースによると、株式会社デジタル・フロンティア は映画『デスノート』や『サマーウォーズ』の CG を制作するなど、国内大手 CG 制作会社の有力 1 社である。

続いて、フィールズは 2010 年 4 月 15 日、同日開催の取締役会にて、株式会社デジタル・フロンティアの株式を引き受けることについて最終合意に至り、株式会社ティー・ワイ・オーと株式の譲渡契約書を締結することを決議した。

DF の概要

- 商号： 株式会社デジタル・フロンティア
- 主な事業内容： コンピュータ・グラフィックスの企画・制作等
- 設立年月日： 平成12 年5 月16 日
- 本店所在地： 東京都目黒区中目黒一丁目1 番71 号
- 代表者： 代表取締役社長 植木 英則
- 資本金の額： 31 百万円
- 事業年度の末日： 7 月31 日
- 発行済株式総数： 475 株
- 大株主及び持株比率：株式会社ティー・ワイ・オー 84.21%、植木 英則4.84%

取得株式数、異動後の所有株式数及び今後のスケジュールは以下のとおりである。（未定・予定の情報は確定次第発表する。）

- 取得株式数 353 株（取得価額 650 百万円）
- 異動後の所有株式数 353 株（所有割合 74.31%）

日程等
- 2010年3月25日 取締役会決議・基本合意書締結
- 2010 年4 月15 日　本件に係る当社取締役会開催・株式譲渡契約締結
- 2010 年4 月16 日　株式譲渡期日

その株式取得に伴い株式会社デジタル・フロンティアはフィールズの連結子会社になる。2010 年 3 月期連結業績に与える影響はない。次期以降の業績に与える影響について 2010 年 4 月 15 日現在は未確定であった。

2010 年 4 月 6 日、同社は株式会社小学館クリエイティブとの共同出資によって新出版会社「株式会社ヒーローズ」を設立したと発表した。株式会社小学館クリエイティブが新出版会社の株式を 51%保有し、同社が 49%を保有する。新会社では、青年向け月刊コミック誌の創刊を 2010 年末に予定している。

2010 年 4 月 1 日、同社は自己株式の取得に関するリリース（2010 年 3 月度取得分）を発表した。
- 取得期間：2010年3月1日～2010年3月31日
- 取得株式数：46株
- 取得総額：5,058,000円

2010 年 3 月 31 日時点での発行済株式総数は、332,115 株（自己株式 14,885 株を除く）になる。

また、2009 年 11 月の決議による自己株式の取得を全て終了したことを発表した。自己株式取得の日程間（2009 年 11 月 24 日から 2010 年 3 月 31 日まで）の取得総株式数及び取得総額は以下の通りである。
- 取得株式数：4,242株
- 取得総額：454,641,100円

2010 年 3 月

同社は **2010 年 3 月 26 日**、株式会社円谷プロダクションの株式取得に関する譲渡契約締結について追加リリースを発表した。以下の情報は同リリースを反映してアップデートされた。アップデートされた情報は太字でハイライトされている。

2010 年 3 月 17 日、同社は株式会社ティー・ワイ・オーの連結子会社である株式会社円谷プロダクションの株式を譲り受けることについて決議したと発表した。株式会社ティー・ワイ・オーが 51%保有する株式会社円谷プロダクションの全株式を取得することを前提とした「基本合意」に達し、今後両社間で本格的交渉に入ることとなった。

株式会社円谷プロダクションは、2007 年 10 月に株式会社ティー・ワイ・オー のグループ傘下となり「ウルトラマンシリーズ」をはじめ数多くのコンテンツを製作・保有している。

続いて、フィールズは 2010 年 3 月 26 日、同社の前日開催の取締役会にて、株式会社円谷プロダクションの株式を引き受けることについて最終合意に至り、株式会社ティー・ワイ・オーと株式の譲渡契約書を締結することを決議した。

取得に至った経緯は以下の通りである。
1) 株式会社円谷プロダクションの 49%の株式を保有する株式会社バンダイとの連携により、新たなキャラクターマーチャンダイジング分野や、フィールズ提携企業との遊技機分野での積極活用、フィールズのグループ企業を通じたマルチユース展開等が期待できること。
2)「ウルトラマンシリーズ」は、世界のマーケットでも通用する IP であり、映画やキャラクターマーチャンダイジングなど、海外でのビジネス展開が期待できること。

株式会社円谷プロダクションの概要
- 商号: 株式会社円谷プロダクション
- 主な事業内容: 映画・テレビ番組の企画・製作、キャラクター商品の企画・製作・販売
- 設立年月日: 1963 年4 月12 日
- 本店所在地: 東京都世田谷区八幡山一丁目10 番1 号
- 代表者: 代表取締役社長 大岡 新一
- 資本金の額: 310 百万円
- 事業年度の末日: 7 月31 日
- 発行済株式総数: 100,000 株
- 大株主及び持株比率: 株式会社ティー・ワイ・オー 51%、株式会社バンダイ 49%
- 2009年7月期の業績: 売上高 3,577百万円、経常利益 328百万円、当期純利益 238百万円

取得株式数、異動後の所有株式数及び今後のスケジュールは以下のとおりである。（未定・予定の情報は確定次第発表する）
- 取得株式数: 51,000 株（取得価額 1,091百万円）
- 異動後の所有株式数: 51,000 株（所有割合 51.0%）

日程:
- 2010 年3 月17 日 取締役会決議・基本合意書締結
- 2010 年3 月25日 本件に係る当社取締役会開催
- 2010 年4 月2日 株式譲渡契約締結・株式譲渡期日

その株式取得に伴い株式会社円谷プロダクションはフィールズの連結子会社になる。2010 年 3 月期連結業績に与える影響はない。時期以降の業績に与える影響について 2010 年 3 月 26 日現在は未確定であった。

他に、フィールズは株式会社ティー・ワイ・オーから第三者割当による株式会社ティー・ワイ・オーの自己株式を取得した（払込日は 2010 年 4 月 2 日）。それによりフィールズは、株式会社ティー・ワイ・オーの株式 14.98%を保有することになる。

同社は 2010 年 3 月 5 日に自己株式の取得状況に関するリリースを発表した。

- 取得期間：2010年2月1日～2010年2月28日
- 取得株式数：3,496株
- 取得総額：373.3百万円

2010 年 2 月 28 日時点での発行済株式総数は、332,161 株（自己株式数 14,839 株を除く）になる。

トップ経営者

山本 英俊氏（昭和 30 年 10 月生まれ）：同社の創業者。代表取締役会長であり、同社長期ビジョン執行責任者。
大屋 高志氏（昭和 40 年 12 月生まれ）：同社代表取締役社長、アニメーションプロデュース本部長。
秋山 清晴氏（昭和 27 年 3 月生まれ）：取締役副社長、PS 事業統括本部長。
繁松 徹也氏（昭和 43 年 1 月生まれ）：専務取締役、インタラクティブ・メディア事業本部長 兼 コンシューマプロダクツ本部長。
栗原 正和氏（昭和 35 年 1 月生まれ）：常務取締役、コンテンツ本部長 兼 同本部企画推進 2 部長。
藤井 晶氏（昭和 35 年 4 月生まれ）：常務取締役。
小澤 謙一氏（昭和 41 年 11 月 20 日生）：常務取締役。
山中 裕之氏（昭和 42 年 12 月生まれ）：取締役、計画管理本部長。
伊藤 英雄氏（昭和 44 年 8 月生まれ）：取締役、コーポレート本部長。
藤島 輝男氏（昭和 35 年 7 月 21 日生）：取締役、PS 事業統括本部長。
菊池 伸之氏：取締役、メディアリレーション事業本部長。
糸井 重里氏（昭和 23 年 11 月生まれ）：社外取締役。

従業員

同社の従業員数は、2014 年 3 月末時点において連結ベースで 1,588 名、単体ベースで 770 名。2014 年 3 月期における単体ベースの平均年齢は 35.8 歳、平均給与は 667 万円である。

大株主

2014 年 3 月末現在の大株主上位 10 名は以下の通り。
株主構成は、個人・その他 57.29%、外国法人等 19.26%、金融機関 2.26%。

大株主上位10名	所有株式数の割合
山本　英俊	25.00%
株式会社SANKYO	15.00%
山本　剛史	10.41%
有限会社ミント	4.61%
ノーザン トラスト カンパニー（エイブイエフシー） リ　エヌブイ 101	2.87%
ジェーピー　モルガン　チェース バンク 385632	1.60%
大屋高志	1.30%
ノーザン トラスト カンパニー（エイブイエフシー） リ 15 ピーシーティー　トリーティー アカウント	1.13%
ノーザン トラスト カンパニー（エイブイエフシー） アカウント ノン　トリーティ―	1.01%
ザ バンク オブ ニューヨーク メロン (インターナショナル） リミテッド 131800	0.93%

出所：会社データよりSR社作成

株主還元

配当政策に関し、同社は利益に応じた適正な配当を行うことを基本方針としている。具体的な配当は、キャッシュ・フローの状況等を基準に決定するも、連結配当性向の基準として 20%以上を目指すとしている。

IR 活動

同社は四半期ごとに東京で決算説明会を実施している。

2012 年 7 月に同社は、英文 IR サイト上におけるコンテンツの拡充を行った。具体的には、トップマネジメントのメッセージや財務データ、CSR 活動等、大幅に内容が強化されている。（英文 IR サイトへのリンクはこちら）

ところで

- 大和インベスター・リレーションズ発表の2013年度優秀賞を受賞
- 日興アイ・アール発表の2013年度最優秀サイトに選定

企業概要

企業正式名称	本社所在地
フィールズ株式会社	150-0036 東京都渋谷区南平台町 16 番 17 号 渋谷ガーデンタワー
代表電話番号	**上場市場**
03-5784-2111	JASDAQ スタンダード
設立年月日	**上場年月日**
1988 年 6 月 10 日	2003 年 3 月 19 日
HP	**決算月**
http://www.fields.biz/ir/j/	3 月
IR コンタクト	**IR ページ**
伊東、永吉	http://www.fields.biz/ir/j/
IR メール	**IR 電話**
ir@fields.biz	03-5784-2109

会社概要

株式会社シェアードリサーチは今までにない画期的な形で日本企業の基本データや分析レポートのプラットフォーム提供を目指しています。さらに、徹底した分析のもとに顧客企業のレポートを掲載し随時更新しています。

アートスパークホールディングス株式会社
あい ホールディングス株式会社
アクリーティブ株式会社
株式会社アクセル
アズビル株式会社
アズワン株式会社
アニコムホールディングス株式会社
株式会社アパマンショップホールディングス
アンジェスMG株式会社
アンリツ株式会社
イオンディライト株式会社
株式会社イエローハット
株式会社伊藤園
株式会社インテリジェント ウェイブ
株式会社インフォマート
株式会社エス・エム・エス
SBSホールディングス株式会社
エレコム株式会社
エン・ジャパン株式会社
株式会社オンワードホールディングス
株式会社ガリバーインターナショナル
キヤノンマーケティングジャパン株式会社
KLab株式会社
グランディハウス株式会社
株式会社クリーク・アンド・リバー社
ケネディクス株式会社
株式会社ゲームカード・ジョイコホールディングス
ケンコーコム株式会社
株式会社ザッパラス
コムシスホールディングス株式会社
サトーホールディングス株式会社
株式会社サニックス
株式会社サンリオ
Jトラスト株式会社
株式会社じげん
GCAサヴィアン株式会社
シップヘルスケアホールディングス株式会社
株式会社ジェイアイエヌ
ジャパンベストレスキューシステム株式会社
スター・マイカ株式会社
株式会社スリー･ディー･マトリックス
ソースネクスト株式会社
株式会社ダイセキ
株式会社髙島屋
タキヒヨー株式会社
株式会社多摩川ホールディングス
株式会社チヨダ
DIC株式会社
株式会社デジタルガレージ
株式会社TOKAIホールディングス
株式会社ドリームインキュベータ
株式会社ドンキホーテホールディングス
内外トランスライン株式会社
長瀬産業株式会社
ナノキャリア株式会社
日進工具株式会社
日本駐車場開発株式会社
日本エマージェンシーアシスタンス株式会社
株式会社ハーモニック・ドライブ・システムズ
伯東株式会社
株式会社ハーツユナイテッドグループ
株式会社ハピネット
ビジョン株式会社
フィールズ株式会社
株式会社フェローテック
フリービット株式会社
株式会社ベネフィット・ワン
株式会社ベリテ
株式会社ベルパーク
松井証券株式会社
株式会社マックハウス
株式会社 三城ホールディングス
株式会社ミライト・ホールディングス
株式会社メディネット
株式会社夢真ホールディングス
株式会社ラウンドワン
リゾートトラスト株式会社
株式会社良品計画
レーザーテック株式会社
株式会社ワイヤレスゲート

※投資運用先銘柄に関するレポートをご所望の場合は、弊社にレポート作成を委託するよう
各企業に働きかけることをお勧めいたします。また、弊社に直接レポート作成をご依頼頂くことも可能です。

ディスクレーマー

金融商品取引法に基づく表示

本レポートの対象となる企業への投資または同企業が発行する有価証券への投資についての判断につながる意見が本レポートに含まれている場合、その意見は、同企業からSR Inc.への対価の支払と引き換えに盛り込まれたものであるか、同企業とSR Inc.の間に存在する当該対価の受け取りについての約束に基づいたものです。

連絡先

http://www.sharedresearch.jp
Email: info@sharedresearch.jp

株式会社シェアードリサーチ
東京都文京区千駄木 3-31-12
電話番号 (03) 5834-8787